昭和61年7月18日発行 (隔週金曜日発行) 第1巻 第4号 通巻第4号 昭和61年5月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第8893号

BIWEEKLY

ファミコン通信

290YEN

8月1日号
No.4



●オールナイトニッポン"ファミバカ"コーナー

小泉今日子先生
チョップリフターをご批評!!

●最新ゲーム徹底解剖!!

- ASO
- バナナ
- バベルの塔
- ソロモンの鍵
- バレーボール
- ゲゲゲの鬼太郎
- スターソルジャー
- スーパーピットフォール
- スーパーマリオブラザーズ2

今週も豪華ふろくつき!!

別冊 ドラゴンクエスト 冒険ハンドブック

とじ込み こっちはとじ込みふろく!! ウラ技シール


本格的熱中思考型ゲーム
BANANA
バナナ
9月上旬発売予定！
発売元：ビクター音楽産業株式会社
たまには頭も使いたい。
気が遠くなる程の多くの面
頼りになるのは君の頭脳だけ
時間に追われずに楽しめるゾ
ボーナス・キャラ、隠れキャラも一杯
ここは楽しいモグラ・ランド。
仲良く暮らしているモグラの親子。
ところがある日突然、大きな地震に見舞われた。
大地に鋭どい亀烈が走り、親子はそのなかに
吸い込まれてしまった。さぁ！大変。
お父さんモグラは、行方不明になってしまった
奥さんのキーコや可愛いい子供のナビを
助け出さなければなりません。
お父さんモグラの命がけの冒険は、こうして始まった。
ビクターファミコン専用電話開設：03-236-5200
ファミリーコンピュータ™・ファミコンは任天堂の商標です。
画面は開発中のものです。

ASO ファミリー コンピュータ™ 用カセット



お知らせ

情報電話開設

SNKテレホンサービス

7月1日より、新製品のあんなこと・こんなことが聞ける情報電話を開設します。内容は担当者の気分でコロコロ入れ換えますので意外なコトが聞けるかもよ！ くれぐれもマチガイコールだけは気をつけよう。

電話番号

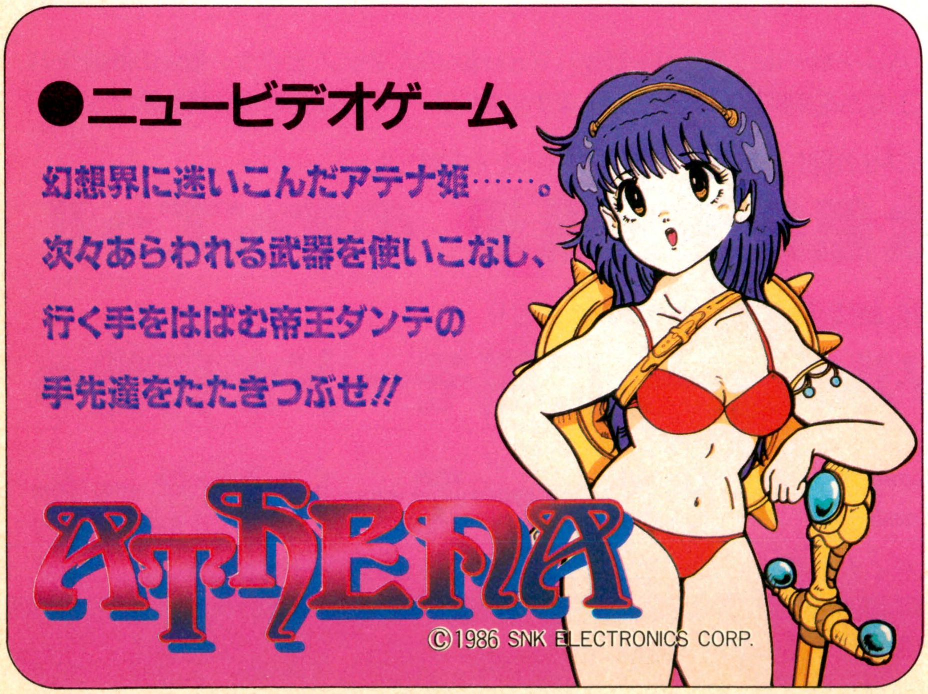
06-338-2570

あっ！そう(ASO)キャンペーンに参加しよう。

ついにゲームセンターからワープしてファミコンカセットになったASO! ただファミコンになっただけじゃなかったんだ。ビックリ！ ハラハラ♥アレーッ♡の隠れキャラ・スーパーアイテムがドッサリ10個。これ全部見つけた人に無条件であげちゃうSNKグッズ。10個ぜんぶ見つからなくても5個以上見つけたら迷わず応募しよう。抽選で当たるかも(先着3000名)。ただし、ゲームセンターのASOになくてファミコン版にあるものだから、もとのASOを知らないとキビシイね。

【応募の方法】答えがわかったら官製ハガキのうらに、ファミコンASOの使用説明書の最後のページにあるプクマークを貼って郵便番号、住所、名前、年令、答えを書いて下のSNKエレクトロニクス広報課まで送って下さい。しめきりは10月10日、当選したらSNKグッズが届きます。

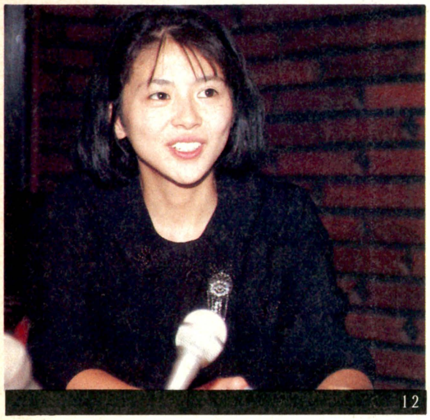
〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号
丸萬ビル602号
株式会社SNKエレクトロニクス 広報課
ASOキャンペーン係

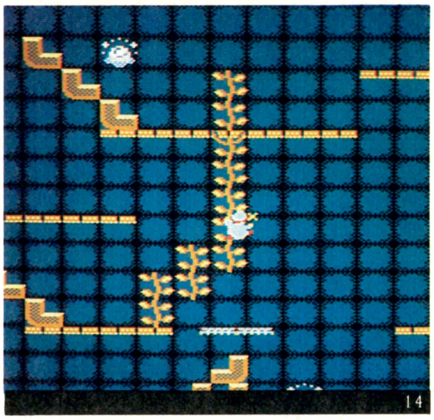


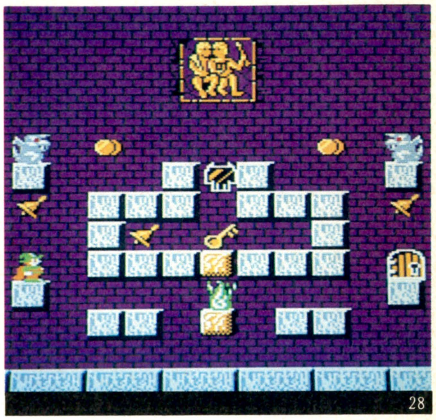
株式会社 エス・エヌ・ケイ(旧社名 株式会社新日本企画)
本 社 〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号 丸萬ビル602号
TEL.(06)338-7007(代) FAX.(06)338-7150
東京支店 〒160 東京都新宿区四ツ谷1丁目5番地 佐奈ビル3F
TEL.(03)356-9361(代) FAX.(03)356-9365

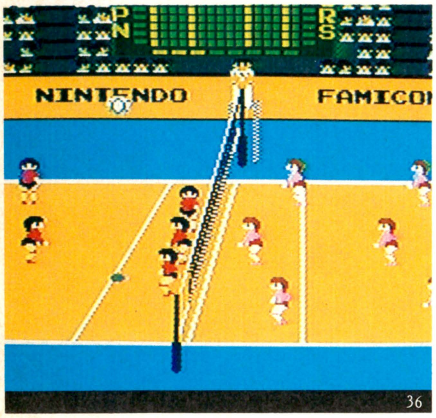
SNK
SNK GROUP

ファミコン通信
CONTENTS


12


14


28



36


65


108

COVER デザイン/山田 康幸
イラスト/佐久間良一

発行所 株式会社アスキー 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-7111(代表)

ファミ通TOP30



『魔界村』に『スーパーチャイニーズ』と、今週も大物新人が続々と登場してきた。特に1位の『魔界村』はかなり前からファミコン移植のウワサが流れ、期待が集まっていただけにいきなりダントツ1位。すっげー!! でもこれから夏休みにかけ各社とも自信作を投入してくる。うかうかしてると……。

1 魔界村

前々回ランク — 前回ランク —

カプコン
5,500円(カートリッジ)

6352



『マリオ2』、『ドラ・クエ』などの強敵を押さえ、今週堂々の1位は『魔界村』だ。ゲームセンターのころからの人気ランキングの常連だけに期待はしてたけど、この激戦の時期にいきなりの1位はすごいね。秘技コーナーで新コンティニュー情報も紹介してるよ。見てね。

2 スーパーマリオブラザーズ2

前々回ランク — 前回ランク 1

任天堂
2,500円(ディスクカード)

2780



おやっ、先週トップで登場したばかりなのに、もう1ランクダウンなの!? なーんて、心配はご無用。なんせ、あのっ(!!)怪物ソフトの弟分、すぐにまたはい上がってくるさ。前号のマップ大公開に続き、今号では難所の攻略法も紹介してる。キミのプレイの参考にしよう。

3 ドラゴンクエスト

前々回ランク — 前回ランク 2

エニックス
5,500円(カートリッジ)

1356



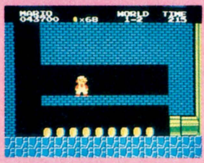
上位2つが強すぎるのはわかるけど、ファミコン初の本格的RPGだけに、もう少し健闘してくれると思ってたのにな。ところでこの『ドラ・クエ』、会話時のリアクション部分にかなり凝ったものがあるとか。アイテムの状況を変化させ、もう一度会話を楽しんでみよう。

4 スーパーマリオブラザーズ

前々回ランク 1 前回ランク 3

任天堂
2,500円(ディスクカード)
4,900円(カートリッジ)

1292



『マリオ2』の援護をうけ、さらに快進撃を続ける『スーパーマリオブラザーズ』。禁断の秘技のコーナーにも、あいかわらずたくさんの秘技情報が集まってるみたいだよ。今週は未公開"瞬間移動技"と"逆もどりワープ"が載ってるんだって。みんなでやってみよーぜ!!

5 スーパーチャイニーズ

前々回ランク — 前回ランク —

ナムコ
3,900円(カートリッジ)

1004



5位はナムコ期待の新作、『スーパーチャイニーズ』だ。ゲームセンターのころの『チャイニーズヒーロー』をファミコン向けに改良したものなんだって。発売日が集計期間ぎりぎりだったため、今回は5位になっちゃったけど、次回はベスト3に入ってくるかもよ。

このTOP30は、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。
●協力店　伊勢丹百貨店(東京 新宿)、西武百貨店(東京 池袋)、博品館トイパーク(東京 銀座)、キデイランド(大阪 梅田)、近鉄百貨店(大阪 阿倍野)

●7月18日付

ランク 前々回	前回	今回	ソフト名	メーカー名	価格(メディア)	ジャンル
—	—	6	スターソルジャー	ハドソン	4,900円(カートリッジ)	アクション
2	4	7	ゲゲゲの鬼太郎(きたろう) 妖怪大魔境(ようかいだいまきょう)	バンダイ	4,900円(カートリッジ)	アクション
10	13	8	忍者(にんじゃ)ハットリくん	ハドソン	4,900円(カートリッジ)	アクション
7	5	9	謎(なぞ)の村雨城(むらさめじょう)	任天堂	2,600円(ディスクカード)	アクション
8	6	10	ゼルダの伝説(でんせつ)	任天堂	2,600円(ディスクカード)	ロールプレイング、アクション
21	15	11	ベースボール	任天堂	2,500円(ディスクカード) 4,500円(カートリッジ)	スポーツ
4	9	12	影(かげ)の伝説(でんせつ)	タイトー	4,900円(カートリッジ)	アクション
15	20	13	麻雀(マージャン)	任天堂	2,500円(ディスクカード) 4,500円(カートリッジ)	テーブルゲーム
9	8	14	ポートピア連続殺人事件(れんぞくさつじんじけん)	エニックス	5,500円(カートリッジ)	アドベンチャー
5	10	15	アトランチスの謎(なぞ)	サン電子	4,900円(カートリッジ)	アクション
3	7	16	グラディウス	コナミ	4,900円(カートリッジ)	アクション
20	24	17	テニス	任天堂	2,500円(ディスクカード) 4,500円(カートリッジ)	スポーツ
13	19	18	ゴルフ	任天堂	2,500円(ディスクカード) 4,500円(カートリッジ)	シミュレーション
6	11	19	マイティボンジャック	テクモ	4,980円(カートリッジ)	アクション
11	12	20	グーニーズ	コナミ	4,900円(カートリッジ)	アクション

ランク 前々回	前回	今回	ソフト名	メーカー名	価格
19	17	21	4人打ち麻雀(にんうちマージャン)	任天堂	4,900円
12	18	22	ツインビー	コナミ	4,900円
26	22	23	サッカー	任天堂	2,500円(D) 4,500円(C)
—	23	24	本将棋(ほんしょうぎ)	セタ	4,500円
—	26	25	バードウィーク	東芝EMI	4,900円
17	—	26	ディグダグII	ナムコ	4,500円
16	16	27	オバケのQ太郎(きゅーたろう) ワンワンパニック	バンダイ	4,900円
—	14	28	B-ウイング	データイースト	4,900円
29	29	29	スパルタンX	任天堂	4,900円
25	25	30	タッグチームプロレスリング	ナムコ	4,900円

アクション　アドベンチャー　ロールプレイング　シミュレーション　テーブルゲーム　パズル　教育　スポーツ

※(C)はカートリッジ、(D)はディスクカードのソフトです。

読者が選ぶ TOP 20

●7月18日付

前回		ランク 今回	ソフト名	メーカー名	得点
1		1	グーニーズ	コナミ	3940
2		2	ゼルダの伝説	任天堂	3465
3	↑	3	グラディウス	コナミ	3415
4		4	ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境	バンダイ	2955
6	↑	5	スーパーマリオブラザーズ	任天堂	2358
5		6	ツインビー	コナミ	2073
7		7	忍者ハットリくん	ハドソン	1997
20	↑	8	ドラゴンクエスト	エニックス	1587
8		9	ディグダグII	ナムコ	1335
—	↑	10	魔界村	カプコン	1273
9		11	謎の村雨城	任天堂	1177
10		12	影の伝説	タイトー	1082
11		13	マイティボンジャック	テクモ	1016
12		14	アトランチスの謎	サン電子	940
13		15	SPY vs SPY	ケムコ	796
14		16	ハイドライドスペシャル	東芝EMI	795
16		17	タッグチームプロレスリング	ナムコ	788
15		18	ポートピア連続殺人事件	エニックス	778
17		19	アーガス	ジャレコ	718
18		20	ソンソン	カプコン	709

今月の注目は、だれがなんたって『ドラゴンクエスト』だね。だってさぁー、20位からいきなり12ランクアップで8位だもん。今までのランク変動なんて、せいぜい動いても3～4つ。それがいきなり12なんて、はっきりいって創刊以来初の快挙だぜッ!! なんて驚いてばかりもいられない。2つ下を見ると初登場でいきなり10位に『魔界村』が入っている。うーむ、なんかランキングの変動が急になってきたみたいだな。上位のソフトをながめてみると、3位の『グラディウス』、5位の『スーパーマリオブラザーズ』の健闘がめだつ以外は、そろそろ票の伸びもとまりかけている。こりゃあ、来週あたりにひょっとしたらひょっとするかも……。次号に乞うご期待っ!!

ディスクライター TOP 10

●7月18日付

前回	ランク 今回	ソフト名	メーカー名	得点数
1	1	スーパーマリオブラザーズ2	任天堂	1400
2	2	スーパーマリオブラザーズ	任天堂	568
6	3	謎の村雨城	任天堂	281
7	4	ゼルダの伝説	任天堂	270
3	5	ゴルフ	任天堂	264
5	6	ベースボール	任天堂	250
8	7	サッカー	任天堂	220
4	8	テニス	任天堂	214
9	9	麻雀	任天堂	192
—	10	—	—	—

●協力店 伊勢丹百貨店(東京 新宿)、西武百貨店(東京 池袋)、博品館トイパーク(東京 銀座)、キデイランド(大阪 梅田)、近鉄百貨店(大阪 阿倍野)

前回のランキングに、いきなりトップで登場した『マリオ2』。今回もその余勢を駆って、堂々1位に輝いたのだ。でも前ほどの爆発的な勢いはないようだね。やっぱりあの超難解さ(まぁ、フツーの人間にはまずできないね)がプレイヤーに2の足を踏ませるのか、はたまたある程度普及し終わったからなのか。でもまあ、いろいろいっても次回も1位は……。

U.S.A TOP 10

●7月18日付

ランク 前回	今回	ソフト名	価格	ジャンル
2	1	スーパーマリオブラザーズ(SUPER MARIO BROS)	$24.95	
1	2	スパルタンX(KUNG FU)	$24.95	
3	3	エキサイトバイク(EXCITEBIKE)	$29.95	
5	4	ワイルドガンマン(WILD GUNMAN)	$24.95	
4	5	ホーガンズアレイ(HOGAN'S ALLEY)	$24.95	
6	6	ベースボール(BASEBALL)	$24.95	
7	7	10ヤードファイト(10-YARD FIGHT)	$24.95	
9	8	ゴルフ(GOLF)	$24.95	
—	9	テニス(TENNIS)	$24.95	
8	10	ピンボール(PINBALL)	$24.95	

●協力店　F. A. O. SCHWARZ



コンチハー。トムです。いやー、こまっちゃったなあ。『ドンキーコング』とか『マッハライダー』の発売がのびちゃって、このまえとあんまり変わりばえのしないトップ10になってしまった。次号ではきっと、新作ゲームがランクインしてることでしょう。さて、話は変わるけど、セガマークIIIって知ってるでしょ？　ファミコンのライバルゲームマシンだよね。そのセガマークIIIが、アメリカでも発売されることになった。けっこうこれがカッコイイんだけど、また今度レポートしたいと思います。ほんじゃまた。

海外特派員レポート
★ FROM NEW YORK

もう何年も前になるけど、アメリカでは家庭用ビデオゲームシステムが大流行した。日本でもその影響で、〝テレビゲーム〟なんてのが、ちょっとはやったよね。今では、アメリカでも日本でも、当時のマシンは押し入れの化石と化している。

だから、新発売のNES（ニンテンドー・エンターテイメント・システム、つまりアメリカ版ファミコン）をおもちゃ屋で見かけたアメリカのお父さんは、「もうとっくにブームは過ぎてマース。日本人、ナニ考えてるかワカリマセーン」と思い悩むのだ。でも、コントローラーを持ってみると……いつしか顔にはスマイルが浮かぶ。

だいたい、こんなパターンでNESはアメリカに浸透しはじめている。いろいろな雑誌にNESの記事が載っているけど、どこも一様にベタボメって感じ。そこで今回は、アメリカの雑誌に見るファミコンの評判のほどをレポートしてみちゃおうってワケだ。

有名な〝ISAAC ASIMOV'S SF MAGAZINE〟誌では、NESのグラフィックはテレビアニメに近く、〝Duck Hunt〟では猟犬の表情が愉快で、見ているだけで楽しいと書いている。抽象的なキャラクターがなく、どれもハッキリとした形で表現されているのが従来の家庭用ビデオゲームと大きく異なるところだとほめている。

ゲーム専門誌〝GAMES〟では、グラフィックの素晴らしさに加えて、親指で操作できるコントローラーのこともほめていた。アクションゲームに関しては、パソコンを含めたあらゆるシステムのなかで、NESは格段にすぐれていると、かなり気に入られている。



⬆業界誌に載った任天堂の広告。任天堂の自信のほどがうかがえるのだ。

また、業界誌〝Electronic Engineering Times〟では、かつてのアメリカの家庭用ビデオゲームメーカーは、ソフトメーカーに対する製品の管理が十分でなかったため、結果的にいいかげんなソフトの氾濫で自分の首をしめてしまったのだという、任天堂の山内社長の言葉を載せて、NESがこれまでのものとは根本的に違うことを、強調していた。

前途は明かるいようで、おめでたいことでございます。



SOFTWARE REVIEW

このソフトの面白さは？　問題点は？　独自の視点で鋭く迫るソフト批評です

金盥鉄五郎の教育レビュー

ドラゴンクエスト

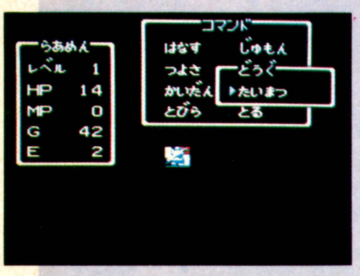
DRAGON QUEST

●最高級RPG入門ソフト

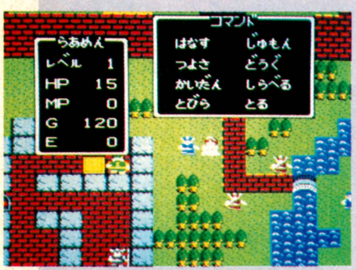
ちょっと地味かも知れないが、すこしオトナっぽく心のゲーム"RPG"をしてみないか。ゆっくりじっくり。指先より想像力。ファミコン初の本格RPGで、たまにはクールに、冒険小説の世界を歩いてみるか。

最先端マルチウインドウ！

今日、ビジネスソフトに流行している最新技術マルチウインドウ方式を取り入れての、贅沢な画面表示。これのおかげで、複雑多岐にわたるコマンド入力も、指１本でスイスイ。プレイヤーの負担を極限まで少なくした、ニクイ配慮。キーボードが普及していないファミコンのハンデが、逆にすばらしいものを生んだ。パソコンソフトは見習ってほしいね。



←重なった黒板のようなものがマルチウインドウ。情報表示板だ。







←「はなす」誰に？「ひがし」の人。「私はローラじゃないわ」。次々に表示窓が現われるスピード表示。

ファミコンプレイヤーのなかで、RPGつまりロールプレイングゲームというモノを知っている人は、どれほどいるだろうか。パソコンを持っていたり、ゲーム雑誌をよく読んでいる人は別として、ファミコンひとすじの若いゲーマーには、いまひとつ理解できないでいる人も少なくないと思う。

それなのに、読者は知っていて当然とも言わんばかりに、何の説明もなく"RPG"の３文字を誌面に乱打する編集者の高慢さが私の胸を痛めて止まない。

そこで、本格的かつ教育的良質安心RPG『ドラゴンクエスト』の登場を記念して、ちょっとだけ、RPGの歴史を紹介させてもらいたい。

そもそもRPGは、'70年代にアメリカのＴＳＲという会社が作ったボードゲーム『ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ』（ＴＭ）の代名詞なのだ。これは、ゲームマスターと呼ばれる進行役の指示に従って、架空の世界を冒険し、怪物と戦いながら経験を積み自分を鍛え成長させて、与えられた目的を果たす、英雄冒険擬似体験ゲームだ。変化する自分の体力や戦闘能力、魔法の力などの計算をしなければならず、想像力もめいっぱい要求されるので、私のようなボンクラにはとってもついて行けない、難しいゲームなのだ。



アメリカでは、特に頭のできのいい大学生の間で大流行した。そのなかでも、えらくキレる人間が、ゲームマスターの役割と複雑な計算をすべてコンピュータに任せて、一人でも気軽に楽しめるコンピュータRPGを作ったのだ。それが、かの有名な『ウィザードリィ』。今日でも絶対的な人気を誇る伝説のゲームだ。

RPGは当初、ゲーム世界のリアルさのために、のめり込み度が普通でなく、ゲームの世界と現実との区別がつかなくなってしまった人が続発して、人間の心理に及ぼす悪影響が社会問題になったことがあった。逆に、アメリカの精神科医は、RPGが自閉症児の心を開くのに大いに役立ったという臨床報告をするなど、善きにつけ悪しきにつけ、人間の心の底に訴える何かが、RPGにはあるようだ。



←自分の強さを常にチェックして体を鍛えてゆくのもゲームのうち。

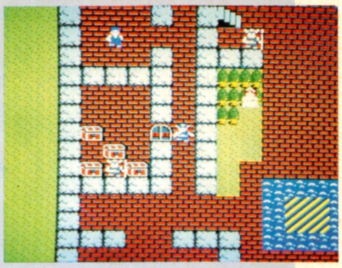
言っちゃワルいが言っちゃうが

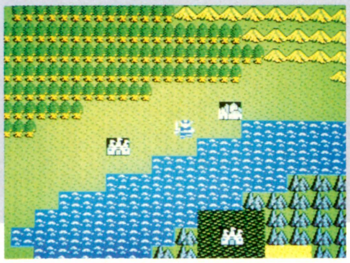
私がスイスイとこのゲームの世界に入り込めた理由に、初心者を意識した〝とっつき易さ″もあったが、もうひとつ、親近感のあるマップがある。

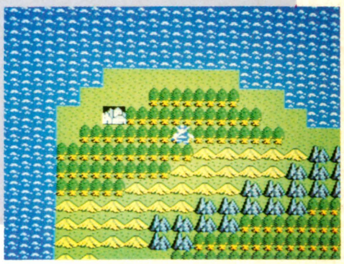
たぶんデザイナーの洒落だろう。ところどころが、『ウィザードリィ』と並ぶアメリカの有名RPGのものとよく似ているのだ。

そのアメリカ製RPGのファンである私は、2倍楽しめたわけだ。


↑王様のいる城の中央の通路に池がある……。

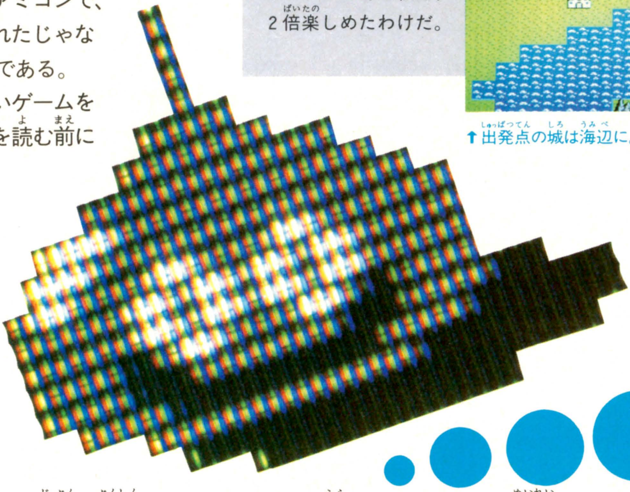

↑城の左奥に番兵に守られた宝の部屋が……。


↑出発点の城は海辺に。近くには町がある……。


↑北西の海辺に町。この辺にあると思った。

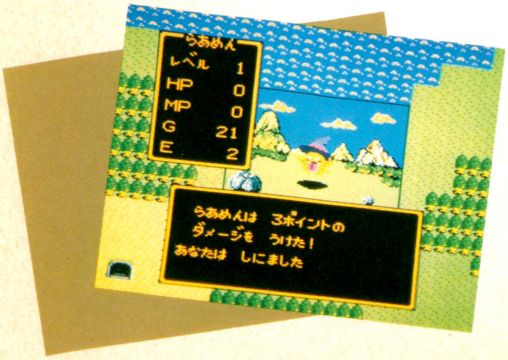
今日では、コンピュータゲームに対する慣れもあって、当時のような深刻な話は聞かなくなった。しかし、RPGの発展はめざましく、論争を起こしたら『ウィザードリィ』第1話（現在は第4話を製作中）など問題にならないほどリアルで大規模なソフトが出現している。ここで詳しく話していたらキリがないので、興味のある人は、月刊ログインというふざけた雑誌でも読んでみてほしい（と、これは自社宣伝）。

さて、ここでやっと『ドラゴンクエスト』の話となるわけだが。正直言って、私はおったまげた。シブイ。第一印象はこうだった。アクションゲームのために作られたマシンだと信じていたファミコンで、実にみごとにRPGしてくれたじゃないか。ただただ感心なのである。



主義として私は、新しいゲームをプレイする時は、説明書を読む前にとにかくプレイを始めてしまう。良いゲームであればあるほど、説明書など読む必要がないように作られているものだ、というのが私の信念。『ドラゴンクエスト』は、そんな意味で、最上級ソフトと言える。

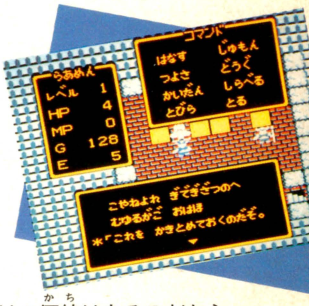
ソフトをスタートさせる。自分の分身となって冒険に出る主人公に、名前をつける。この時点で、RPGで最も難しいキャラクター設定の手続きがすべて終わっている。ゲーム開始。まず王様の話が画面に表示される。なるほど、これで冒険の目的がわかった。私に贈り物をくれると王様が言っている。たぶん、横に置いてある箱のことだろう。そちらへ歩く。どうしたらよいのかを考えていると、画面右上に黒板のようなものが現われた。「はなす」「たたかう」「とる」「かいだん」……そうか、ここから自分のやりたいことを選んでファミコンに命令するんだ。では「とる」と入力する。すると画面下に「120ゴールドをてにいれた」と現われた。これでいいんだ。この作業のついでに、プレイヤーはゲーム中に自分には何ができるのかを知る。



「はなす」というコマンドがあったので、まわりの人に話を聞いてみると、みなが少しずつヒントになる情報をくれる。

私が本当に感心したのは、ゲームバランスのすばらしさだ。RPGの理想は、とっつきやすく、奥が深いこと。『ドラゴンクエスト』では、出発点である城のまわりが、初心者向けの練習場の役割を果たしているのだ。

城のまわりを歩いていれば、だいたいゲームの要領がつかめる仕組みになっている。この辺のバランスのとり方は、半端なゲームデザイナーには難しい。このみごとな仕事は、そうとう本物のRPGをやり込んだ人間のものに違いない。かと言って、決してひとり善がりのマニアではなく、心からRPGを愛し、ひとりでも多くの人に、その楽しさを味わってもらおうと前向きな心を持った人であるはずだ。



いいRPGは、何日で解いたかを競うものではない。長編小説を読むように、少しずつじっくり味わう。それだけの価値はあるのだから。

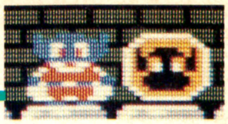
■評／金盥鉄五郎（馬の骨）

■エニックス
■5,500円（カートリッジ）

『ドラゴンクエスト』地方のソフト天気速報

項目＼速報官	東府屋ファミ坊	水野店長	ゲヱセン上野	金盥鉄五郎	TACO.X
明かるさ	☁	🌤	☁	🌤	☁
大衆性	🌤	☀	🌤	☁	🌤
印象	☀	☀	🌤	☀	☁
奥行き	☀	🌤	☀	☀	☀
総合	☀	☀	🌤	☀	☀

※評価は☀🌤☁🌧☃の5段階に分かれています。



●ピラミッド内迷路探険ここ掘れワンワンゲーム

MIGHTY BOMB JACK

マイティボンジャック



私は"手順を踏むゲーム"は嫌いだッ！



最近のゲームは本当にややこしい

ある日のできごと。友人のWが、久し振りにゲームをやったとかで、僕に話しかけてきた。

「なァ、TAKO.Xよ。最近のゲームはわけわからんぜよ」

うーん、言われてみりゃ、そのとおり。確かに昔のような単純明快かつおもしろいゲームは少なくなってきたなあ。彼が言うには、ただ単にむずかしかったり、やたらとやらなきゃいけない事が多かったりで、全然遊んだ気にならない、要するに、ついていけないって事らしい。

考えてみりゃ、最近その手のゲームは多いよね。うーん、まずいことだ。このままじゃ、楽しいハズのゲームが、おいぼれくさっちゃうよーん。てなわけで、僕の出番となったのだ。よろしく頼むぜ！



熱血爆弾小僧が今日も行く!!

白いマントに身をつつんだ爆弾処理男ジャック。はっきり言っちゃえば、この設定はあんまり生きてないんだよね。

だってさ、各面のしめくくりである王家の部屋以外の場所では、爆弾取っても取らなくてもいいんだもん。なんのために危なっかしい爆弾を、しかもピラミッドのなかにはあるかどうかわからないよね。別に他のキャラクターでもいいわけだ。

それに王家の部屋と通常の場面で、爆弾の意味がまるっきり違うってのも絶対に変だ。うん、そーに決めた。

一般にさ、ひとつのフィーチャー（ゲームを構成する要素だな）が場面によって意味が変わるっていうのは、混乱のもとになっちゃう。極端な話、スーパーマリオのキノコの効能が地上と地下で変わったら、ややこしくて、頭ぐるぐるでしょう？

それに近いことを、やってるわけなんだよね。

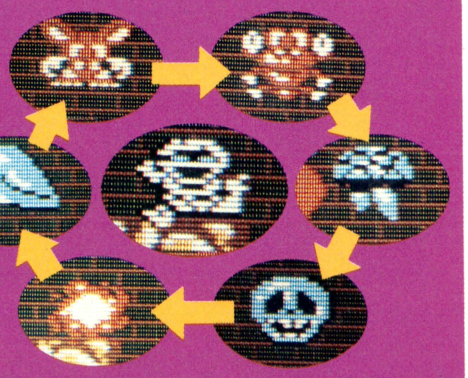
ゲーム慣れしてる人にはどーでもいいことかもしれないけど、初心者なんかは絶対に頭ぐるぐるだと思う。

何人かの普通の人は、一生懸命に全部爆弾を取ってたんだろうなァ、悲しいだろうなァ。ノイローゼになって、夢のなかまで、爆弾とジャックが出たりして。

そんなことはないか。

ま、とにかくどちらかに統一した方がよかったんじゃないかな。こーゆー細かいけど重要なポイントを、きっちりやってほしかったような気がするな。おもしろいゲームだからこそ、もっと気をつかってほしかったんだよね。

生まれ変わる者たち



輪廻じゃ。僕が死んだら来世は本当に蛸になるかもしれないなァ。いや、愉快痛快。それにしても短い周期の輪廻だなや。

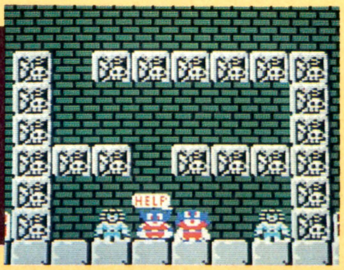


コインを集めりゃなんとかなる!?

うー、せまい。とんでもない所にスペース取っちまって後悔だらけの今日このごろ、気になるのはやっぱりパワーアップだね。ほら、このところパワーアップのついたゲームがやたら多くてさ、しかもほとんど同じような内容でしょ。もう右を向いても左を見ても、同じ物ばっかり。まるで今時の大学生だね、人の事は言えないけどさ。

さて、ジャック君のパワーアップなんだけど、

両極の世界・生か死か



奴隷部屋

この2部屋は勝手だ。人の運命を安直に決めてくれるぜ。片や生、片や死。こんだけ極端だと楽しくなってくるぜ、ヘラヘラ。どーでもいいけど拷問受けて元気よくしてるのが、わからん。

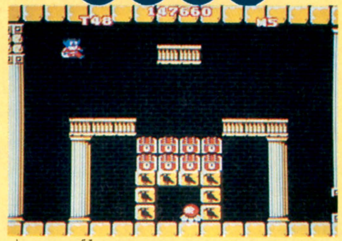


拷問部屋

こんなところがわかるかッ!!

これぞ極めつけ！ 重箱の隅をつついて叩いてはり倒すぐらいの意志を持っていないとわからない隠れだ。まぁ、低次ラウンドでは別に見つける必要ないってのはいいけどね、それにしても攻略本がないとわからんよね、これって。

水晶部屋



死にもの狂いでやってきてもありがたみを感じないすごい部屋。水晶なんていらねッ。

スフィンクス



べべべべべン。やっと穴が開いたぜ。全部穴開けられるようにすればよかったのに。

ふむ、なるほど。これは、ただのパワーアップだね。他のゲームと違うのは、最強の状態まで３段階あって、１段階上げるためにパワーアップのもとのコインをとらなきゃだめで、しかもボタンを押すわけだ。どひー、ややこしい。

普段なにげなくやってることでも、こうして見ると、スゲエ手順だな。

『マイティボンジャック』の場合、ふだん逃げまわる受け身のプレイしてるんだから、ポパイのホウレン草のような、メキメキパワーアップが似合ってると思うのだ。



でもこのゲームでは、パワーの源であるコインを３つ集めて、ボタンをべべベンだもんね。めんどくさいんだ、これが。

よくとれば、好きなときに強くなれる便利なフィーチャーなんだけど、ちょっと問題はあるんだよね。たとえば、高次ラウンドの難しいべき場面が、そのためにサクサククリアーできたりするんだ。

つまりは、パワーアップの使いかたを考えるゲームなんだね。でも、ふつうにゲームする人たちは、そんなことまで考えて、ゲームしてんのかなあ。



グルグル迷路で頭がメロメロ

悪いことばっかり書いてもナンだから、このへんで気に入ったことも書くぞ！

一番いいと思ったのがマップ。いろんな雑誌にマップ公開！って出てるので、もうみんな知ってるだろうと思うけど、すごくぐちゃぐちゃしてて、見た目には「うげー、長いよー」って感じなのだ。でも、実際にプレイしてみると、そーゆー嫌なイメージを抱かないのね。つまり、広さを全然感じさせないわけ。

これはうまいと思ったな。

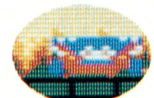
いま自分がどこにいるのかわからないし、残りどのくらいあるのかも見当がつかない。とっても不安な気持ちになるけど、これはこれでいいと思うんだ。

だってさ、宿題をやり始めたばっかりのときに、残りのことを考えたら、やんなっちゃうだろ。それと同じこと。もしかしたら、そこらへんのことを、テクモの人は考えてくれたのかもしれない。ありがたいこっちゃ。

もうひとついいと思ったのが、最初の２、３面をプレイしただけで、こんな感じでゲーム展開していくよってのが分かること。親切なゲームデザインなわけだね。

これは、最近のゲームでは、けっこう忘れられていたことなんだよな。僕は嬉しくて涙ホロリだぜ。

でも、こんなマップにも欠点はあるわけ。それはだね、意味がないってこと。進める方向にサクサク進んでいけば、一応最後まで行けるってこと。悪くいえば展開がずーと同じで、メリハリがないんだよね。敵の使いかたとか、迷路っぽい画面を取り入れるとか、もっとうまいやりかたがあったと思うんだけど……。



結局は僕の好みなんだけど……

でも結局、僕はこのゲームを、わりと気に入ってるんだよね。

最近のゲームって、あまりにマニアックで、初心者のことを考えてないのが多いでしょ。そりゃ、これはマニア向け、こっちは初心者向けて分けるのもいいかもしれないけど、欲をいうなら両方に喜ばれるゲームが、本当のゲームだと思う。

その点、この『マイティボンジャック』は、いい線いってたと思う。はっきりとした自己主張が感じられなかったのが、いまいち不満だったけど……ややッ！ もう書くスペースがなくなってしまった！

突然で済まんが、バイ！

■評／TAKO. X（口達者なゲーム野郎）

■テクモ
■4,900円（カートリッジ）

『マイティボンジャック』地方の
ソフト天気速報

項目＼速報官	東府屋ファミ坊	水野店長	ゲエセン上野	金盥鉄五郎	TAKO.X
明かるさ	🌤	☁	🌧	☀	☁
大衆性	☀	☁	☁	🌤	🌤
印象	☁	☁	🌧	🌤	🌤
奥行	🌧	🌤	☁	☁	🌧
総合	☁	☁	☁	🌤	🌤

※評価は ☀ 🌤 ☁ 🌧 ⛄ の５段階に分かれています。

☆オールナイトニッポン『ファミコン・バカ』コーナーご用達

新連載

KYON²先生のファミコンソフトご批評

前号までは〝ファミコン出前一丁″のほうにご登場いただいていたKYON²、小泉今日子先生なんですが、今号からは出前一丁から独立して、〝KYON²先生のファミコンソフトご批評″とタイトルを改めまして、装いも新たに連載してまいります。ま、もっとも、内容は前回までと同様なんですが……そんなことはさておき、さあっ、尋常に勝負、勝負!!



➡生放送中にちゃーんと小泉今日子先生にプレイしてもらってます。

今号のお題目

東海道五十三次/チョップリフター



➡サン電子の「かんしゃく玉なげカン太郎の東海道五十三次」、4,900円で発売中ですよ。



➡真夜中にもかかわらず、躍動的なおしゃべりをしてくれる小泉先生の放送を聞きましょ。

どーんなお話が飛び出ますか誌上放送の始まり始まりい!

それじゃあ元気を出して、いってみましょー。KYON²のオールナイトニッポン内のブッ飛びコーナー、〝ファミコン・バカ″コーナーから、お届けいたしまーす。ご出演は小泉先生、ファミコン通信編集部のバカK、田尻名人、そして放送作家の橋さんです。まずは、6月19日放送分から。お題は、サン電子の『かんしゃく玉なげカン太郎の東海道五十三次』でありました。

K　今日は、『東海道五十三次』を持ってきました。

小泉　東海道五十三次! あのね、永谷園のお茶漬けのりのおまけ、ちっちゃいとき集めなかったあ!? なんか燃えたよね、ケッコウ。おばあちゃんとか、おじいちゃんとか、持ってんだよなあ。そんな感じがしますけどねえ(笑い)。

K　これのメーカーはサン電子さんていいましてね、いつもやってくれるんですよ。

田尻　『いっき』とかね『アトランチスの謎』とか。

小泉　あ、『いっき』って知ってる。

K　ええ。それでこれの定価は4,900円と。じゃあ、どういうゲームか説明しますね。ま、早い話が、横スクロールのゲームで、玉を投げて相手をやっつけながら旅をするという感じなんですが。見っててどうですか?

小泉　かわいいですよね、絵は。

田尻　絵は!? (一同笑い)

小泉　だけど、絵かわいいけど、全然動かない人たちがいるう。

K　一番最初のとこですね。

小泉　うん、最初のシーン。

田尻　人が背景になりきっているという……。

K　それで、またこのゲームの妙なところはというと、たいていのゲームは得点がアラビア数字で出てくるんですが、これは漢数字で出てくるんですよ。

小泉　アラビア数字!? (笑い)

K　田尻先生は、いかがごらんになります?

田尻　うーん、これは、ちょっと寂しいですよ。ひとりずつしか敵が出てこない。たまにふた

り出てきますけどね。
小泉　あれっ（と画面に表示された〝ももこ〟という名前を見て）、江戸で　ももこちゃんが待ってるんですか？
K　彼女が待ってるんです。
小泉　それで、がんばってね！　とか言っちゃうんだ。ゲームオーバーになったとき。
K　いかがですかね、感想は。
小泉　先が見たいっ！
橋　最後どーなるんですか？
K　最後はねえ、それは言えない。
田尻　すごい結末が待ってますから。
K　もうびっくりしますけど。ほんとにねえ、サン電子さんは電話してもしょっちゅう話し中だったりしてね（笑い）、もうたいへんなんですけども。



小泉　（ゲームをプレイしながら）んー、むずかしいよお。
K　どーですか？
小泉　むずかしいけどねえ、あとからじわーっとわいてくるって、そんな感じかな――。

ということで、約8分間のコーナーを抜粋してお届けしました。ひきつづきまして、6月26日の放送分であります。今度は、ジャレコさんの『チョップリフター』です。
K　今さらのようにお聞きしますが、小泉先生は、どーんなゲームで遊んでますか？
小泉　えーとね、『スターフォース』から始まってね、それから、ジャッキー・チェンのやつ。
K　ああ、『スパルタンX』。
小泉　そうそう、『スパルタンX』。『スーパーマリオ』もやったでしょ。それから『グーニーズ』。あたしさあ、あれが好きなの、『バイナリーランド』。あれかわいいでしょ。
K　かわいらしいっていうのが好きなんですね。
小泉　頭使いながらかわいいでしょ。
K　パズルみたいなのがいいんでしょうかねえ。えー、ところで、新しいゲームを持ってきましたけどね（と言った瞬間、テストプレイ中の田尻名人、やられてしまう）。
小泉　なんか、だめじゃん！　田尻さーん。
田尻　えへへへ（と、テレ笑い）。
K　これは、ジャレコっていうメーカーの、『チョップリフター』っていうゲームです。
小泉　『チョップリフター』。
K　はい。これは、どういうゲームなんですか。田尻名人、どーぞ。
田尻　これは4年ぐらい前コンピュータゲームとしてアメリカでヒットした、名作なんですよ。
小泉　へえーっ。
田尻　この間は、ゲームセンターのゲームにも移植されて出てきたんですけど、ついにファミコンにも登場ということで。
K　えーと、どういうゲームかと言いますと、ヘリコプターで。
小泉　自分がヘリコプターで、家の中とかにいる人たちを助けに出動して、それで乗っけてあげて、それでまた帰ってくる、それでどんどん人を助けるという、ね。あっ、もうすこしじゃん（と、画面を見ながら）。さっき橋さんいいところまで行ったもんね。
橋　んー、これはおもしろい。
小泉　さっきわたしがやったらねえ、自分から地面に激突しちゃった。
田尻　速度が速いと着陸できないんですよ。
K　どうですか、正直なところ。
小泉　わたしはむずかしくてできないんだけれど……。
K　ま、たしかに女の人向けではありませんけれどもねー。

てな感じで、約6分間の放送を抜粋してお届けいたしやした。毎週水曜日の25：00からのオールナイトニッポンでは、かようなコーナーが存在しているのです。なかなか楽しゅうございますですので、お聞きくださいねー。こういう会話が生放送で聞けるんですよ。

そんなわけで今号はこれで終わり。小泉先生への質問などありましたら、ファミ通KYON^{2}係まで、どしどしおたよりください。では、ね。



←あら田尻名人こんなところでやられてるわ、と思ってるかどうかはわかりません。



←ジャレコの『チョップリフター』、4，900円で発売中です。3面以降が難しい！

↓ファミコン岡持ちの画面にくいいるような視線がまぶしい。がんばれ、KYON^{2}という感じ。





←スタジオ内の様子。バカKはファミコン帽をいつも愛用しています。アハハハハ。

次号もご期待
放送のほうも、
聞いてよね！

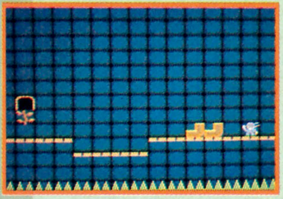
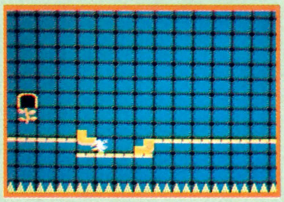
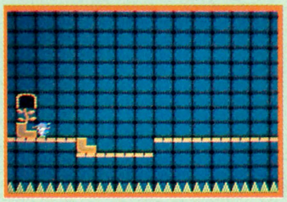
最新ゲーム徹

BABEL

バベルの塔 ●(株)ナムコ　7月18日発売　3,900円

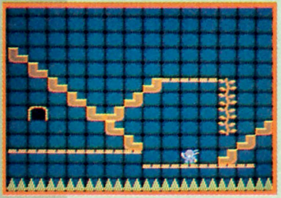
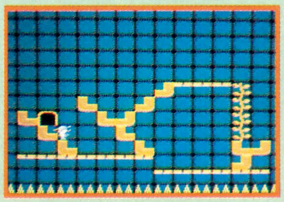
2号で紹介したナムコの新作『バベルの塔』を、なんと発売と同時に序盤23面一挙完全公開しちゃったのだ。『バベル……』ってのは、新しいタイプのパズル&アクションゲーム。だからちょりっと紹介しただけじゃ、読んでる人がそのおもしろさをわかんねーじゃん。という大英断のもとに、ここまで見せちゃうことにしたのだ。すごいでしょ、つーわけだから、みんな心して読むように。

FLOOR 1　道がなければ作ればいいのだっ!!

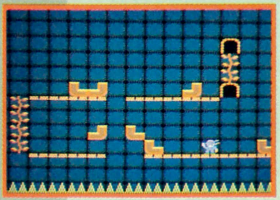
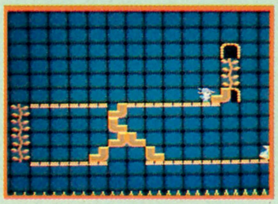
まずは小手調べ。石の動かし方を覚えようぜ。一見すると分断された3つの床。単純に進んでも中央の床には下りられるけど、インディ君は自分の背より高いとこは上れない。ほんじゃ、どーしたらいいかっつうと、こんな風に石を動かし、道を作るのさ。簡単でしょ!?

FLOOR 2　階段だって、できちゃうんだぜ!!

階段状に斜めに伸びた石段。その途中の1ブロックをはずすと、落ちた石段はどんな風になるか!?それがわかればすぐに解けるよ。まずは画面右方に垂れ下がったツタを上る。床沿いに左に移動し、左から4つめの石をはずすと……。ほらね、出口に通じる階段ができた。

FLOOR 3　遠まわりをイヤがっちゃいかん!!

多少遠まわりになろうとも、着実に石段を作って出口に近づこう。これが『バベル……』攻略のコツなのだ。最初に右下の石を動かし、左下の床に行く階段を作る。さらに左はしのツタを上り、こんどは右上に上る階段を作る。なにごとも一歩ずつの積み重ねがかんじんね。

HOW TO PLAY

塔は合計64フロアーからなっている。各フロアーにある出口を見つけ、そこまでたどりつけば面クリアーだ。プレイヤーの操るのはもちろん主人公のインディ君。✚ボタンにあわせて上下左右に移動し、Aボタンを押すと石を持つぞ。フロアー内にはL字型の石、ツタなどが入りくんだ迷路を構成している。これらをうまく利用し、出口に通じる道を作ればOKだ。

バベルの塔23面一挙完全公開!!

徹底解剖

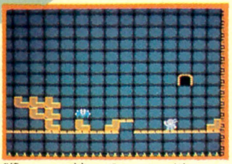
ピチピチ新鮮の最新ソフトを、徹底的にカイボーしちゃおー、というこのコーナー。今号もイキのいいのをとりそろえてまっせ!! まずは『バベルの塔』、『マリオ2』の攻略ガイド、続いて『ソロモンの鍵』、『バナナ』、『バレーボール』などなど……。キミもこの"徹底解剖"を読んで、ゲームテクニックをパワーアップしちゃおーぜっ!!

がんばれインディ 楽園伝説を解き明かせ

STORY

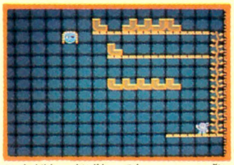
古代バビロニア時代、"天と地のきずな"とするべく建てられたバベルの塔。その塔の頂上には、神々が地上に赴くときに立ち寄る美しい楽園があるという。はたしてその伝説は真実なのか!? 今、考古学者にして探検家のインディ君が、その謎を解き明かすべく、バベルの塔を訪れた。さまざまな危険を乗り越えて、はたしてかれは空中庭園にたどりつけるか!?

FLOOR 4



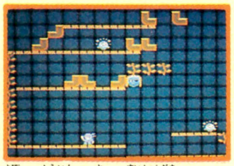
左にうず高く積まれた石。どれから使っていくかが問題だ。

FLOOR 5



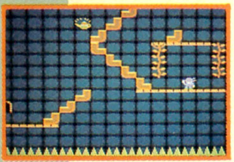
一直線に階段を作る。その材料をどこから調達してくる!?

FLOOR 6



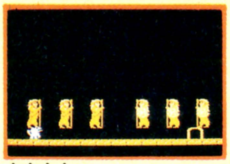
扉の封印を解く水晶玉を、いかに取るかを考えてくれっ!!

FLOOR 7



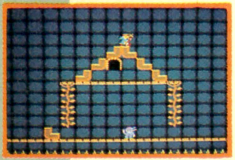
どの部分から階段を落とすか、に気がつけば、簡単だぜっ!!

FLOOR 8



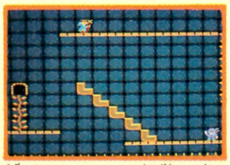
あることをしてビッグパスワードを出しておくようにね。

FLOOR 9



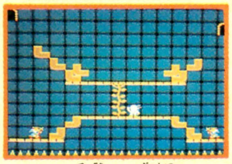
単純に階段をくずすだけでもＯＫ。敵の動きに気をつけろ。

FLOOR10



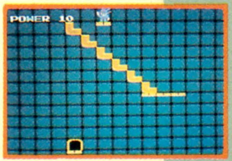
右はしのツタまで階段を作ろう。石は上の方から順に調達。

FLOOR11



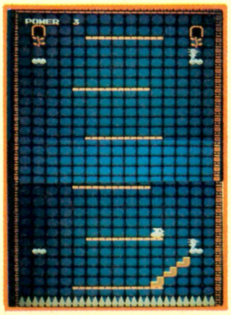
どっちの出口から脱出するかな。敵の襲撃に注意してね。

FLOOR12



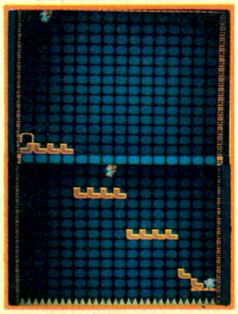
１つずつ階段をくずしていくこと。わっかるかなぁーっ!?

FLOOR13



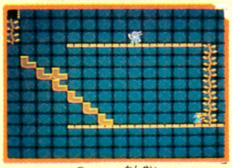
タイミングをみはからって、雲にのってみよう。あとはなんにもしなくったって……。こーゆう基本ワザは序盤でしっかり覚えとこーね。

FLOOR14



くずれ落ちたあとの形を想像できるかなっ!? 階段を下りてくる敵を、いかにしてかわしていくかが、このフロアーのポイントなのだ。

FLOOR15



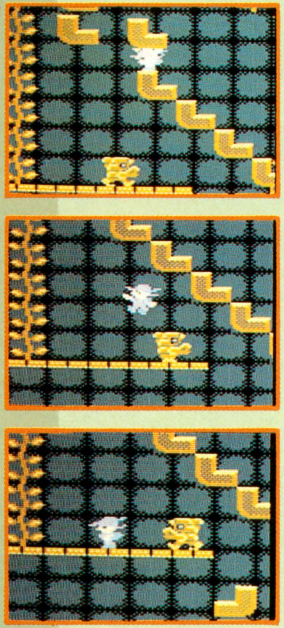
あと１つ積めば完成っ!! わかってんだけどねぇ……。

FLOOR 17 その傾向と対策

愛のあるユニークで豊かなフロアーだ!!

基礎編で使ったいろんなワザを、さびつかないよう、もういっぺん復習してみよう。"とじこめ"、"魔法のじゅうたん"、"とびおり"、"遠まわり"、"雲のり"。ねっ、できたでしょう!? フロアーが進むにしたがって、こんな風な複合ワザが必要になってくるのだ。でもまだまだこんなの序の口なんだぜっ!!

3 タイミングをみて とびおり!!

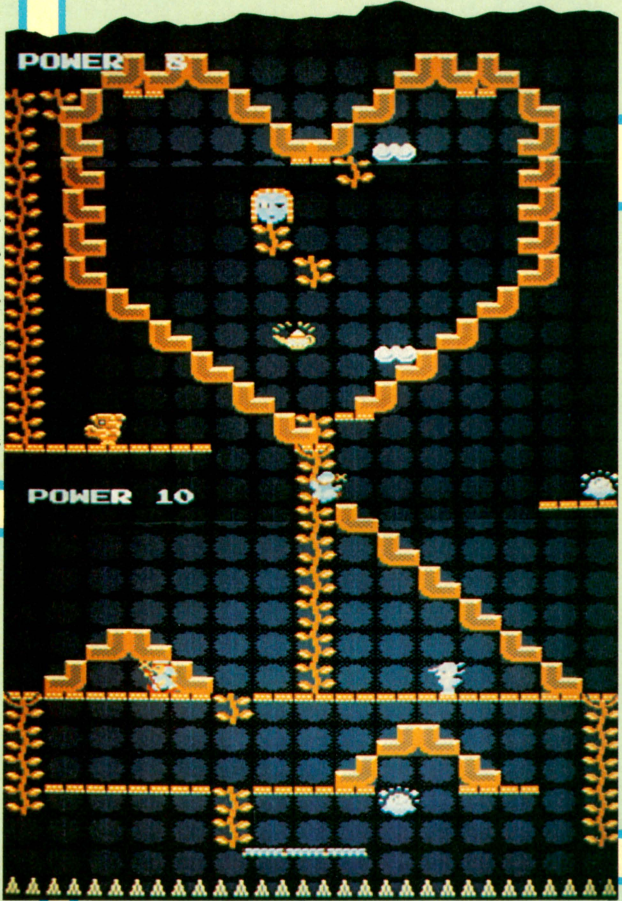


またもや、持ち上げた石の下にスルリ。早くしないと上の石がくずれてくるぞ。バベルスに捕まらないようタイミングをみて……。

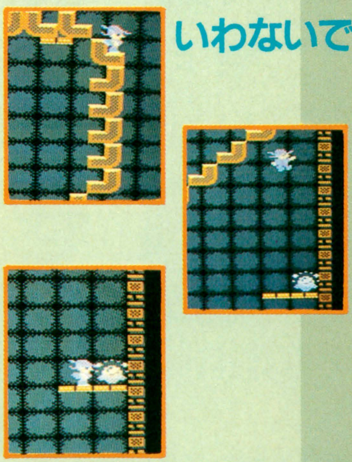
5 雲に乗ってツタをわたれば…… クリアーだ!!



雲乗りのワザはもう修得してるよね。天井につかえてつぶされないよう、うまくツタに乗りうつろう。あとは順にツタをわたっていけば……。ほらっ、ゴールイン。面クリアー!!

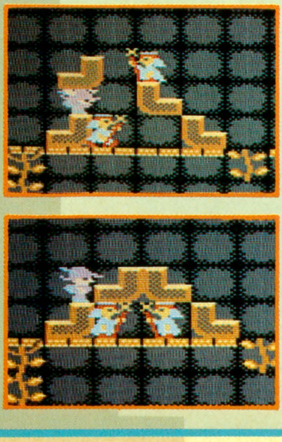


4 遠まわりなんていわないで!



この水晶玉も取らないと、扉の封印は解けない。多少遠まわりだけど、グルッと上をまわって……。ここもバベルスの動きに注意だよ。

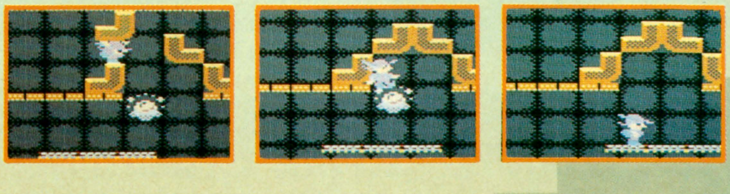
1 うっとおしい敵もとじ込めっ!



ひょこひょこまとわりつく敵。つぶすとまた新たに生まれてきてしまう。こんなうっとおしい敵は石のろう屋をつくってとじこめよう。

2 魔法の"じゅうたん"

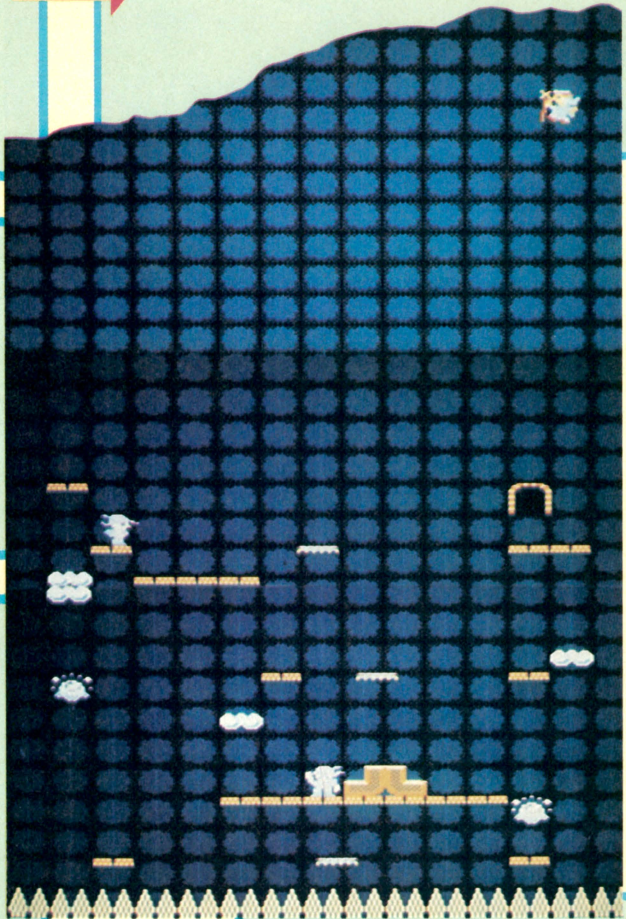
邪魔な石を持ち上げて、中にスルリ。石はまたひっかかって落ちてこないぞ。左右に動く魔法のじゅうたんに、うまく落っこちよう。



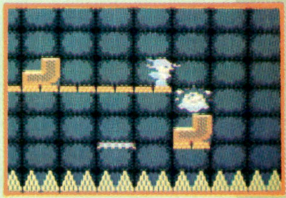
FLOOR 18 その傾向と対策

インディ君、楽ちん空中散歩フロアー!!

雲にのって、魔法のじゅうたんにのって、ひたすら石を1ブロック運ぶ。一見、優雅に空中散歩を楽しんでいるようにも見える。が、プレイヤーはタイミングをはかるのが難しいし、なりよりインディ君は石が重い。簡単そーに見えるのが、じつはワナだったりしてね。世の中、だいたいそーいうものなのさっ!!

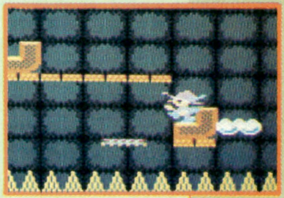


ブロックを落とし



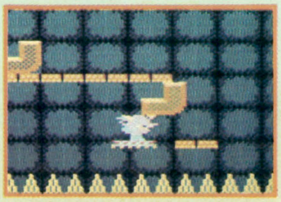
宙に浮いた水晶玉がある。下にはちゃんと床がある。だから即とびおりればいいい……、てなもんじゃない。先を見越して、石をひとつ落とそう。

水晶を取る……



先の展開を読んで石を落とした。ほんでもって水晶を取ったからといって、ノンビリしていてはいけない。上から敵がふってくるぞーッ!!

魔法のじゅうたん……



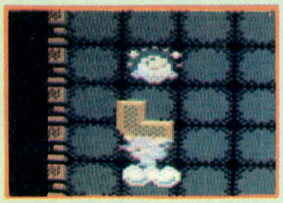
敵に捕まんないように迅速に、なおかつ下におちないようタイミングをみはからって、魔法のじゅうたんにとびうつる。

ブロックを運び……



さっき落とした石を持ち上げ、そのまま一ブロックをじゅうたんで運ぶ。左下にとびうつるタイミングに注意してね。

雲にのって……



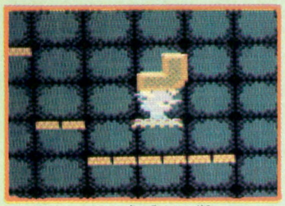
石をかついだまま雲にとびうつろう(石だけでは雲にのらない、おあいにくさま)。そのまま上昇する途中に、水晶玉を取ってしまうのだ。もうけ。

上へあがり……



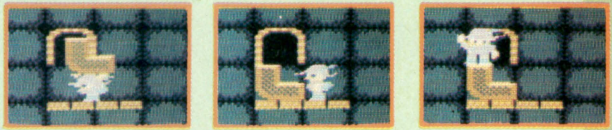
はい、ごくろうさま、と雲にお別れ。またもや床にとびうつるのだ。ほらねっ、これでブロックを上層の床にまで運ぶことができたでしょう!?

ゴールに向かって



ほいでもって、最後のお運びさん。またもや魔法のじゅうたんにとびうつり、出口の扉の前まで石を運んでしまうのだ。さぁ、あと少しだぜ!

ブロックを積めば……



出口のある床にとびうつる。やったぜっ、これで面クリアーだ……。えっ、扉の位置が高くって届かないだって……。キミねぇー、いったいなんのためにこの石を運んできたと思ってんの。まったくぅ!!

面クリアーだ!!

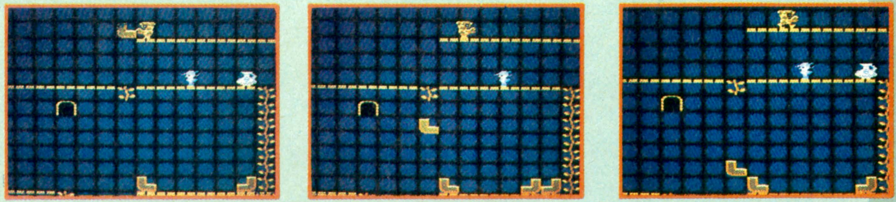
FLOOR 19 その傾向と対策

敵の力を借りてでも突破したいフロアー

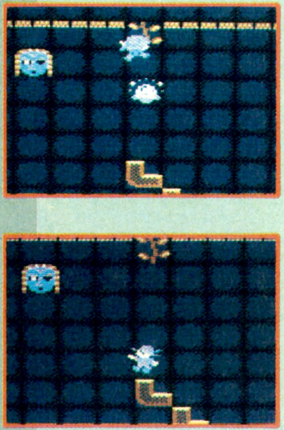
たとえ憎い敵の力を借りてでも、面クリアーしてやるぞっ!! というまでのゲームへの執念があれば、まぁなんとかなるものなのだ。このフロアーのポイントは、バベルスの使い方。出口まで積みあげる石がないので、ヤツに石を作らせよう。石を取りに行ったときに、バベルスの石にやられないよーにねっ!!

3 バベルスにブロックをつくらせろ!!

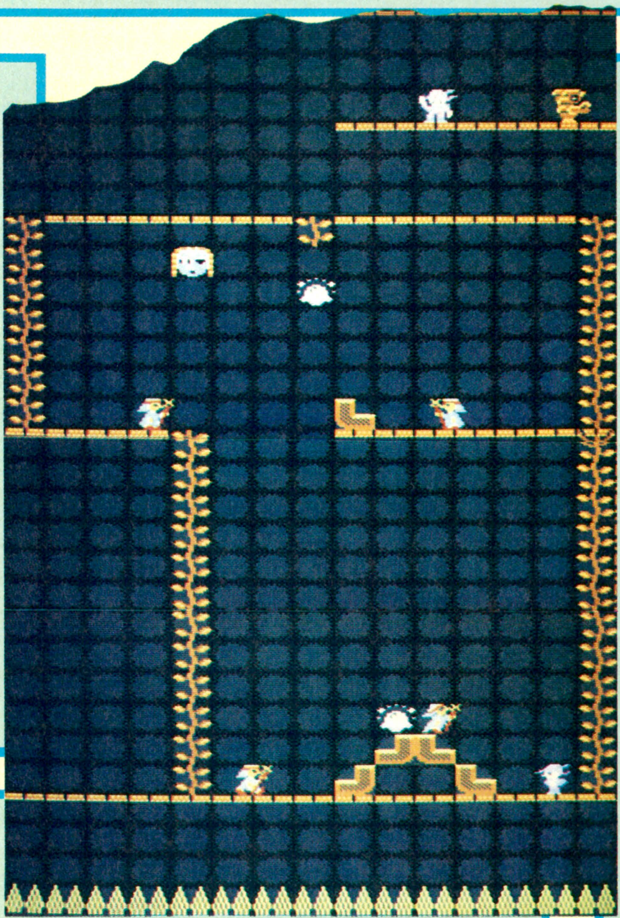
見ての通り、出口の扉まで石を積もうにも、石が足りない。はて、どーするか!! 上を見てごらん。バベルスが石を作ってるぞ……。



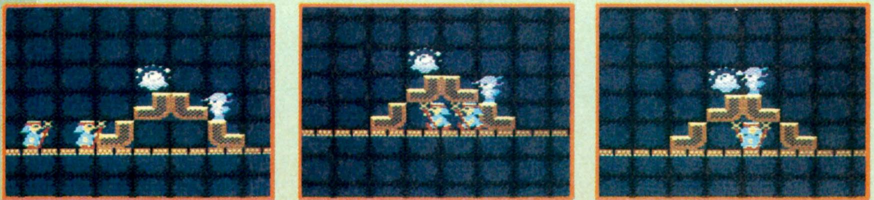
1 つたからとびおり水晶玉をとる



今までにもなん度も説明したので、もう説明はいらないかな。宙に浮く水晶玉をとびおりて取るのだ。上方からバベルスが石を落とすので注意。

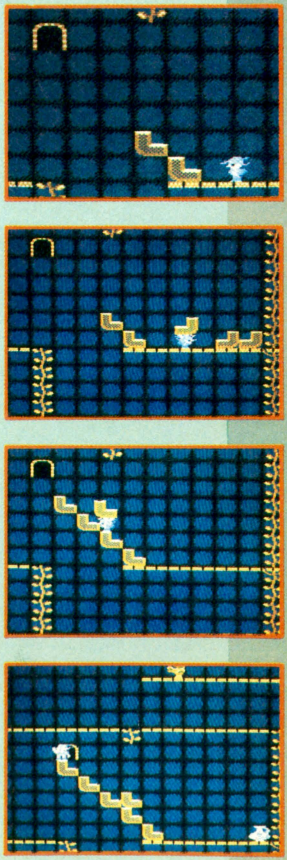


2 まずは常とう手段 敵の封じ込め!



ほんでもって、これもまた説明ずみ。敵の封じ込め作戦だ。水晶玉は敵を封じ込めた後で、ゆっくりいただくことにしよう。焦るな。

4 扉へ続くブロックを積み……

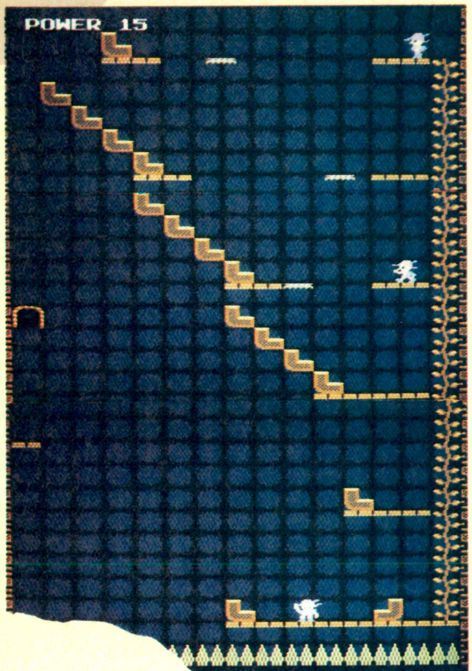


主人公の移動にしたがって、画面はスクロールする。画面上にバベルスがいるとき、石を作って下に落とす。この2つの法則を利用して、石を積みあげていき……。ゴールイン!!

ゴールイン

FLOOR 20

逆転の発想がいーんだ、のフロアー

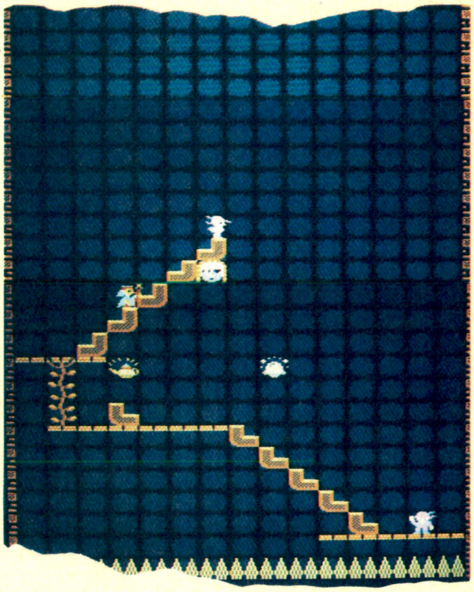


←さすがにこのあたりまでくると、かなり難しくなってきてるぜっ!?　なんて深く考えても解けるとは限らない。いったん頭の中を白紙にもどし、逆転の発想で考えたとたん、なぁーんだ、こんなの簡単じゃないか。考えこんでてソンしたぜっ!!　つーのがヒントだよ。おわかり!?

FLOOR 21

ガイコツなんて嫌いだ、のフロアー

→一見したところ、ちょっとこわもてのガイコツ君。でも入りくんでるからって難しいとは限らない。このフロアーはパズル解きよりもむしろ、敵のかわし方の方が大切になってくるみたい。お初にお目にかかる大コウモリが、なかなかにクセモノだったりするのだ。要注意だぜっ!!

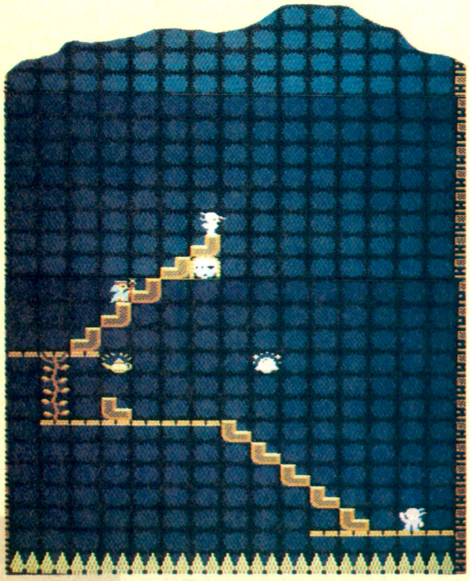


つねに基本を忘れずに この精神が大切だ!!

面が進むにしたがって、クリアーするのが難しくなるのは、ゲームの常識。敵の数だって増えてくるし、パズル自体の難易度だって上がってくる。じゃあ、それに対抗するには、どーすんのか!?　キミだけのオリジナル技を編み出すのもいいが、困ったときは基本にもどれば……。

FLOOR 22

シンプルだって難しい、のフロアー

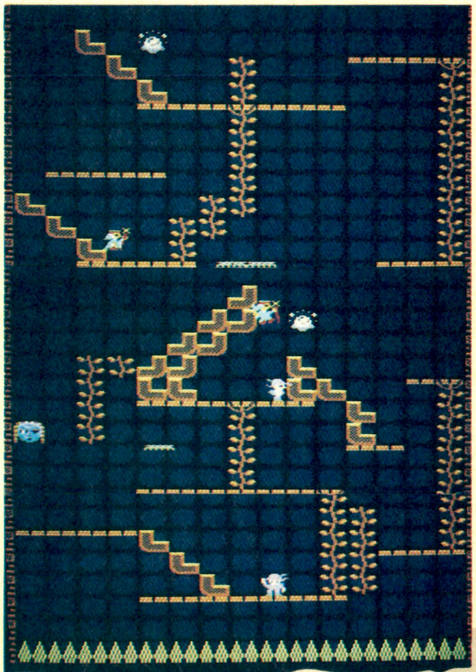


←こりゃまた、上層のフロアーにしてはシンプルだねぇ!!　なんてなめてかかっちゃいけない。石の数が少なくったって、ちっと頭が必要な面だってあるのだ。このフロアーのポイントは、宙に浮かんだ水晶玉をいかにして取るか!?　ほいでもってあいかわらず、敵がうっとおしいんだよな。

FLOOR 23

ん、どーやって上に!? のフロアー

→いま上に上ったばかりなのに。すぐまた下りてまた上りなおし……。とにかくなにかと忙しいフロアーなのだ。ポイントは水晶玉と敵の動き。あと、へたに石を動かすと、落ちてきた石の下じきになるので注意ね。えっ、上の方に上がるにはどーするかって!?　さぁて、キミならどーする!?



究極のスーパーマリオブラザーズ2

手とり足とり講座

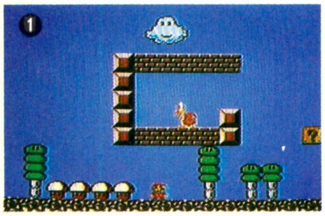


ハーイ、マリオ2はどこまでいったかなぁ？　もう裏ワールドにいった人、まだクッパに会ってない人、それぞれだと思うけどここは1つ大技小技を教えてあげちゃおうじゃないの。PART4までどっから読んでもタメになるぞ。

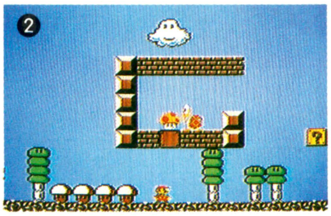
●任天堂　ディスクカード　2,500円

PART1 無限1UP初級者

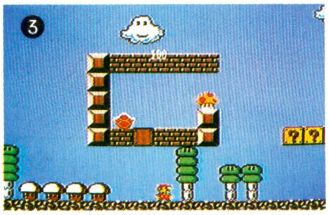
WORLD 1-1



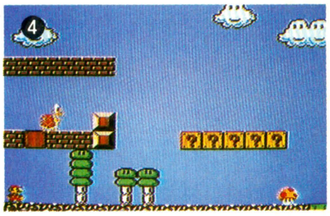
❶ ワールド1-1の最初のとこだ。ここで無限1UPができるんですねー。ま、何も考えなくていいから、とにかくこの場所までいらしてね。悪いようにしないから。



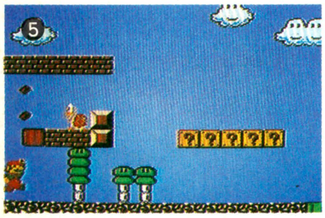
❷ さて、心の準備はいいかな。いよいよ始まるよ。まずは、ジャンプしてキノコを出そう。まちがったブロックをこわしたりなんかしたら、オコっちゃうからね。



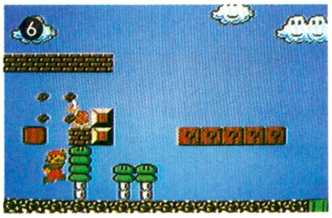
❸ キノコを出す。でもアセって取りにいっちゃいけないのだ。キノコの出たブロックの左のブロックは、画面から消しちゃダメなのだ。後でわかると思うけど……。



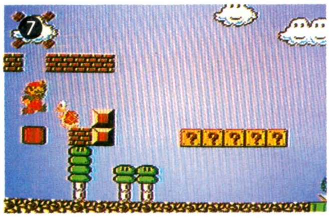
❹ キノコを飛び出させたら、この位置までスクロールさせるのだ。そうするとキノコは土管にはねかえって、もどってきてくれちゃうってわけなのだよ。



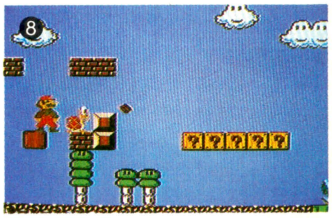
❺ スーパーマリオになったら、頭上のブロックをこわす。ここで上にあがる穴があいたんだけど、まだ下でやることがあるからあがっちゃダメ。もうちょっとね。



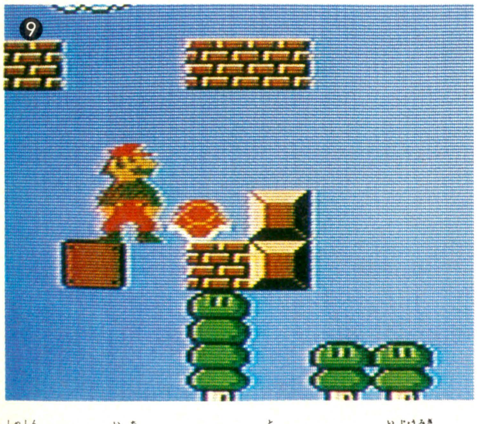
❻ 次にキノコの出たブロックの、右のブロックを崩す！　このときには写真の位置に、ノコノコを連れてきておかないと無限1UPができないのだ。わかったぁ？



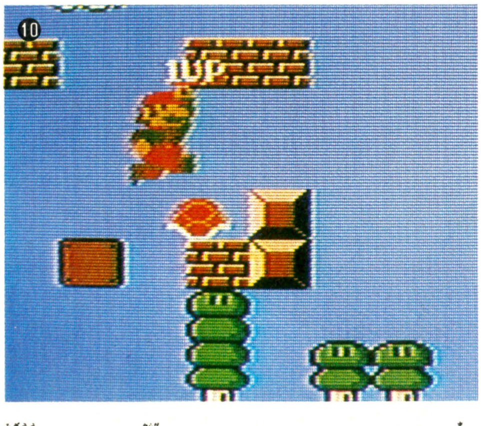
❼ 上にあがったら、キノコの出たブロックの真上のブロックを崩すのだ。別に崩さなくてもできるんだけど、やっといた方がとってもラクなんだよね。



❽ 次に今崩したブロックの右のブロックを崩す！　このときにはノコノコに注意しないと、ジュッジュッ！　って小さくなっちゃうよ。うまくやろーぜ！

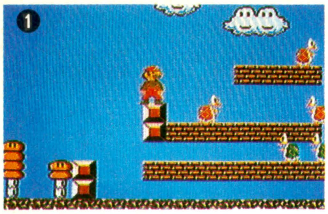


❾ 写真のような位置に、ノコノコを止めよう。これ以上右より に止まってしまったら、もう一度動きだすのをまって、再度チャレンジしよう。何回かやれば、必ずできるはずだよ。

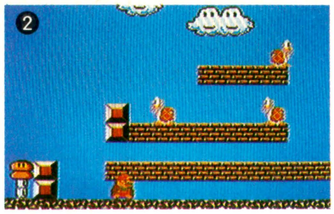


❿ 右上のブロックに体をこすりつけるように、ジャンプして真下に落ちる。ピョコッピョコッていったら、大成功だぜ！　成功したらもう、なにもしなくってオーケーなんだよ。

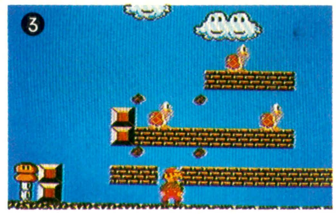
初級者のみなさーん！　ワールド2－1くらいはいったかな？　もっと人数がいればなってな人は、パート1を読んで100人くらいにマリオを増やしてみてはどうかな。一番最初のところだから、誰でもできるとは思うんだけど、まぁそれぞれガンバってちょーだい。

❶


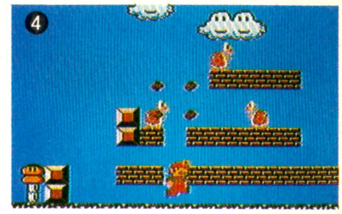
とりあえずこの位置に立つ。美しいね、しかーしだ！　ノコノコ(緑色の2匹)には注意すること。うっかり忘れてやられちゃうことがよくある。始末しておこう。

❷


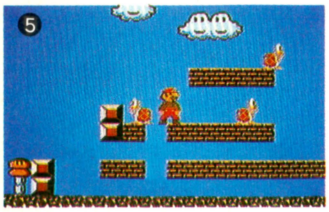
Bボタンで加速をつけて、✚ボタンの下を押してもぐりこむ。すると写真のようになるから、しばらくスベらせて先へ進もう。止まる場所は、次の写真をみよ！

❸


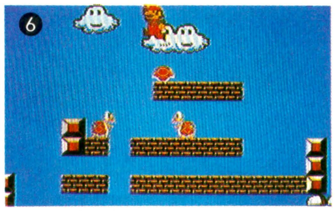
写真の位置のブロックを崩す。先へいきすぎたら、もうダメだから気を入れてやるように。あ、それからあわててもひとつ上のブロックまで崩さないよーに。

❹


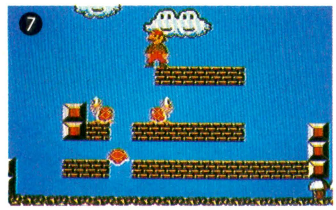
上の写真を見よ！　ノコノコ1匹を、ブロック1つ分のところにとじ込めたのだ。このノコノコを使って無限1UPをするっていうことは、いうまでもあるまい。

❺


上にのる。書いてしまえば簡単だが、小さくならずにのるのは、ほぼ運といった方がいいだろう。まぁ、とりあえず写真のように2段目のブロックに立つのだ。

❻


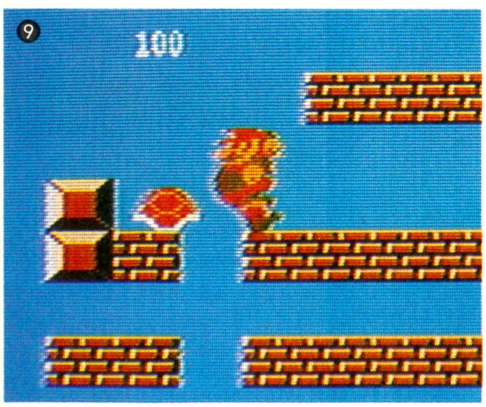
最上段のノコノコを、ふんで右へとばす。右だよ、右。左へとばすと、1UPをするノコノコを殺してしまうからなんだけど、あまり深く考えずにやることだね。

❼


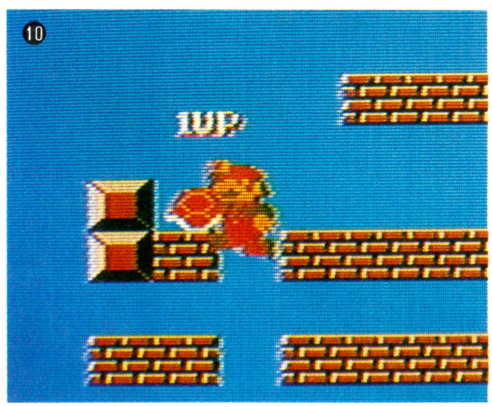
ヤッター！　ノコノコを1匹倒したぞ。次は真下のノコノコだ。でもおりるときに、左のノコノコを殺してしまわないようにしよう。うん、簡単だ。

❽


中段のノコノコをふんだとこ。こいつも上段と同じように、右へとばすんだよ。残るは1匹だ。慎重にやれば、無限1UPなんてラクなもんだぜ。とかいってね。

❾


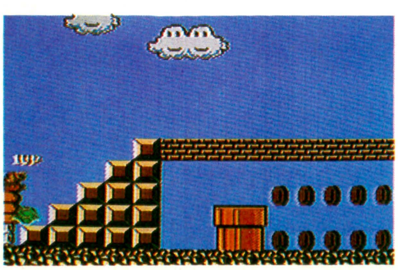
よし、準備オーケーだ。写真の位置にノコノコを出っぱらせておけば、あとは真上からふむだけ。左よりに止まったら、起きるまでまって再度チャレンジ！　くさらずにやろうね。

❿


ホホホーイ！　大成功だぜ。注意しなければならないのは、ノコノコをふむとき真下に落ちながらでないと、失敗しちゃうこと。それだけ気を使えば、必ず成功するはずだぞ。

マリオプロはよっといで。もちろんプロなら裏ワールドにはいったはずだよね。そこでみんなにウデだめしを、やってもらおうじゃないのっ！　ってなワケで、ワールドA-1の写真の場所で無限1UPをやってくれよ。並じゃないハズだぜ。フフフ、できるかな？

こっちの方がとってもラク



上の無限1UPのできる場所のすぐ後に、こんな場所があるんだけどここはとってもラクにできちゃうのだ。でもワールドAまできた君なら、やっぱり前の場所でやらなきゃ。それでこそプロだね。

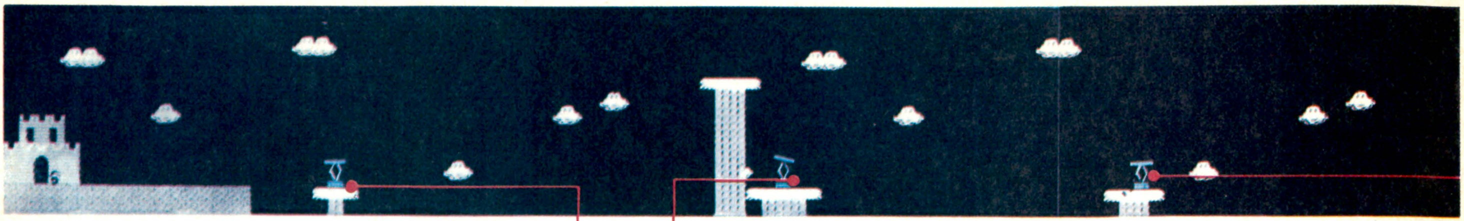
ほーら増えた

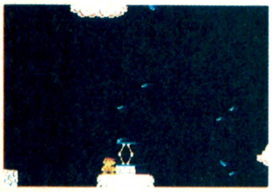


ついに出たぜ。んーいったい何人マリオがいるんだろうね、わかんない。でも、そうとうの数はいるだろうから大成功だったんだ！　これで一気にワールドD-4までクリアーできるであろうな。

PART3　芸術的クリアー法

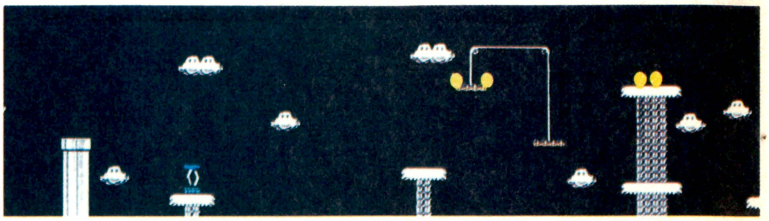
どれをとっても芸術だぁ!!



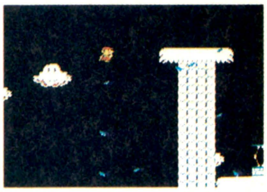




ワールド7-3は、最初から風がふいていてしかもスーパージャンプ台の連続だ。ここは、最初のスーパージャンプ台。写真のように飛ぶときBボタンを押し続けていると、遠くまで飛べるのだ。



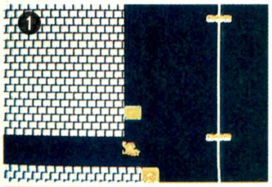


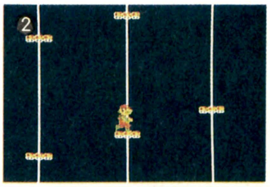


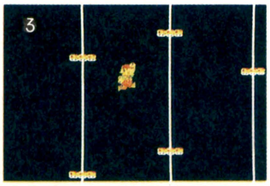
2回目のスーパージャンプ台だ。左は着地成功、右は失敗。マリオが見えなくくったって、✚ボタンで調整し続けなくっちゃいけないのだ。落ちたときのむなしさは、とっても大きいのであーる。

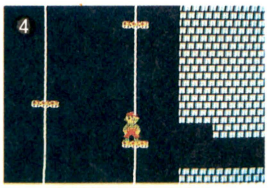
PART4　芸術的クリアー法

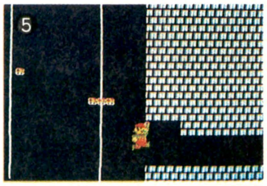
ワールド7-4です。ワールド7なんてワープしちゃえばいいじゃん！　なんていってる君は甘いね。ワールド9へいくには、必ずこの7-4をクリアーしなくっちゃダメなのでした。でも、この芸術的クリアー法さえ読めば大丈夫。



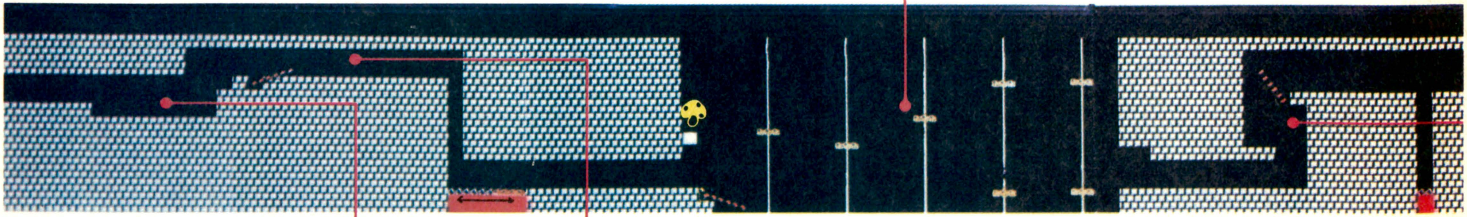


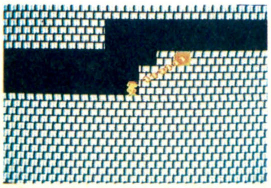






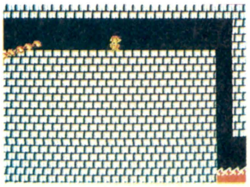
写真①　キノコを出す。ファイアーバーが左ななめ下にきたときやるといい。写真②③　エレベーターは急がずに、次の板をよく見ていよう。写真④　最後のエレベーターにのったら、少しの間そのままでいよう。それはスーパーマリオだと、通路にはいりにくいからなんだ。写真⑤　板が見えなくなったら、飛びうつろう。

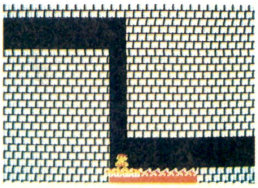




グッドタイミング。このときにジャンプして、走りぬければいいのだ。ちなみにBボタンで加速だよ。

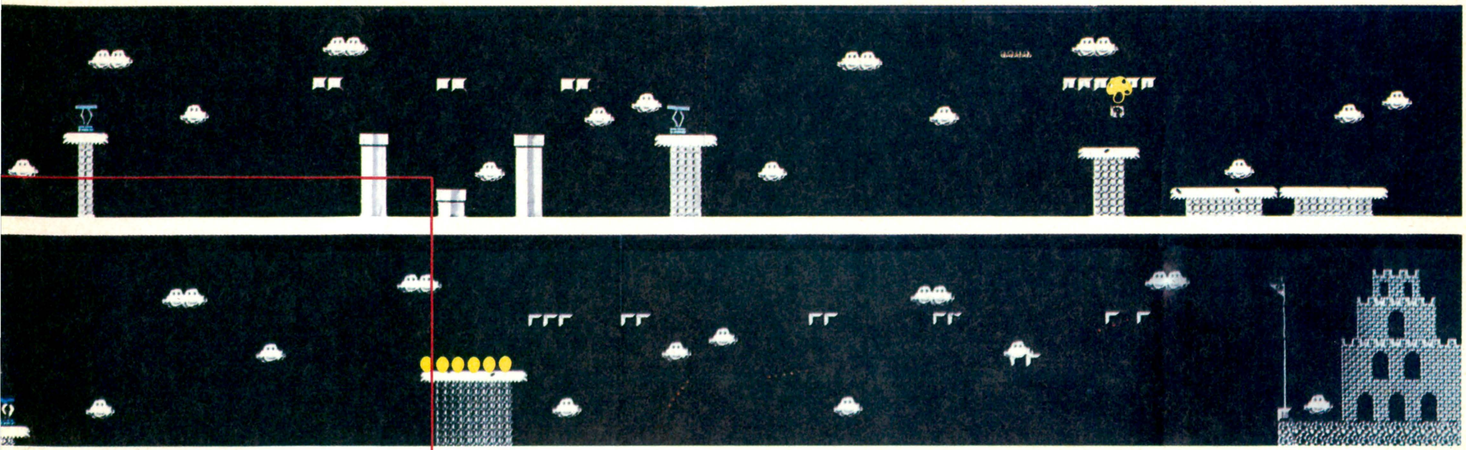
途中で止まらないで、正面の壁にぶつかるまで全力で走っちゃっていい。そのまま落ちると、ちょーどタイミングよく板に乗れるのだ。何も心配しないで、強引にいくべし。強引さってのは、ときとして美しいものだから……。なんてね。





ゲームはセンスだ

WORLD 7-3



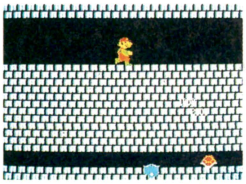


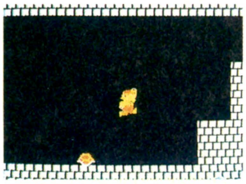
着地したい場所を、画面中央よりやや左寄りにもってくる（つまり写真の位置ね）。これがこのステージのコツなのだ。

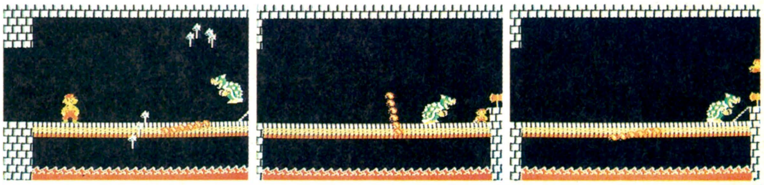
ゲームはあくまでも華麗に、そして美しくプレイしたいもの。このコーナーでは、芸術的クリアー法と題して、『スーパーマリオ2』のワールド7-3と7-4を特別に詳細解説しちゃったのだ。ゲージツ的にいこうじゃない。

WORLD 7-4

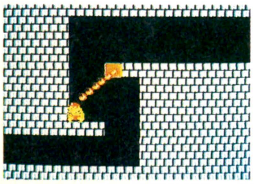
美しいってのは、このことだぜっ!!





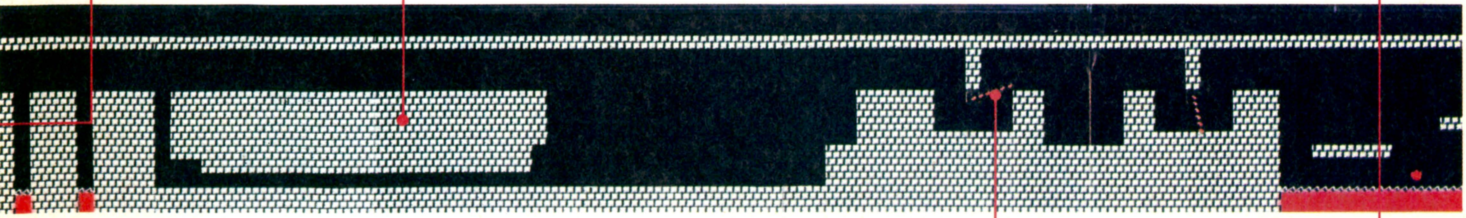


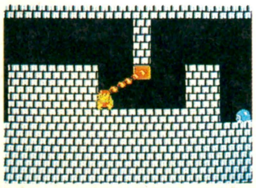
クッパのところまでスーパーマリオでくれば、もうラクラククリアーだね。でもここはひとつ芸術的に、オノの下でクッパがくるのをまってギリギリでジャンプ！スリルあるプレーができるってわけ。スーパーマリオのままクリアーも美しいね。

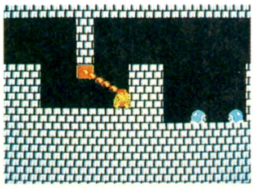


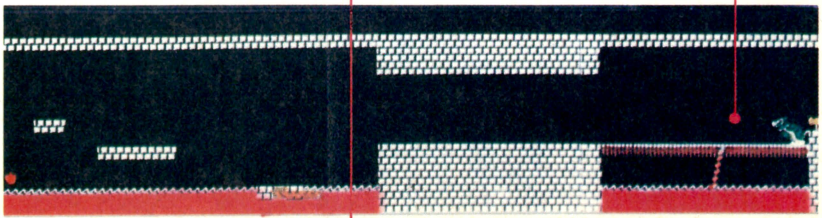
写真の位置でしゃがむ。ファイアーバーは、当たりそうで当たらないから安心していい。タイミングを計ってからいこう。

実はここで連続1UPができるのだ。写真はないけど、ちょっと手前に3匹のノコノコがいるから右のやつを飛ばせばいいんだ。最後にはねかえってくるのに、やられるってのはなさけないから注意だね。









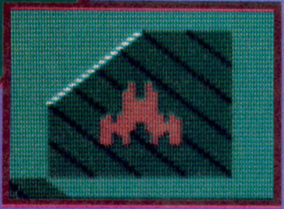
ここはひとつ落ちついて、すみっこでしゃがんでファイアーバーの通りすぎるのを待つ。そして次のすみっこへ。もう大丈夫だけど、先にいるメットをふまないよーに。やっかいなことになるぞ。

ASO

エー・エス・オー

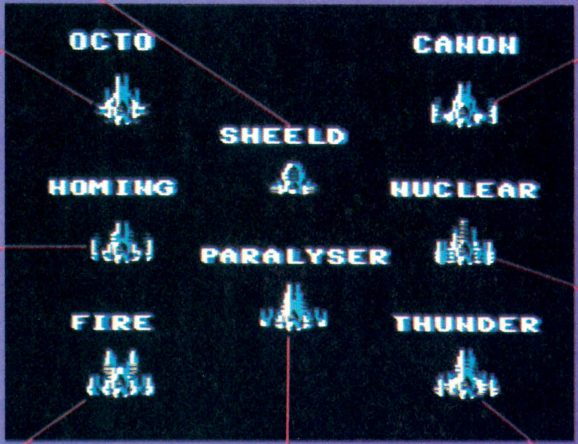
●SNK　9月3日発売予定　4,900円

自動戦闘機“シド”を操り、宇宙空間を舞台に敵をけちらす気分ソーカイのシューティング・ゲーム『ASO』。ゲームセンターでは、すでにおなじみだったけれど、ついにファミコン版となっての登場だ。地上のピラミッドを破壊して、隠されたアイテムと、8種類のパワーアーマーを集めよう。そしてパワーアップしたら、向かってくる敵キャラたちを次々とやっつけて、12のエリアをクリアーし、最終基地へと向かうのだっ!!　みんな、ガンバレッ。



を取ってパワーアップ！

これが自動戦闘機“シド”のパワーアップアーマーのすべてなのだ！　それぞれが、ひとつひとつちがったパワーを持っているので、敵のキャラクターに合わせて使いわけるのが、勝利への秘訣となる。有効に使えよっ！





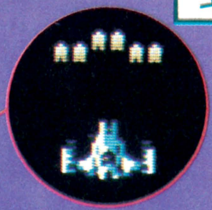
シールド

これを取るとバリアをはれる。ただし、敵の弾を受けるたびに、エネルギーは減ってゆく。



オクト

強力な破壊力の弾を、一定時間8方向に発射することができる。後方からの敵にはこれで応戦!!



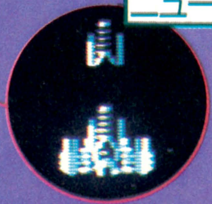
キャノン

広角レーザーを発射できるアーマー。かなりのパワーを持っているが、一定時間しか使用できない。



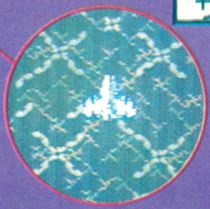
ホーミング

対地誘導ミサイルを発射することができる。1回の発射により、エネルギーを2消耗する。気持ちE。



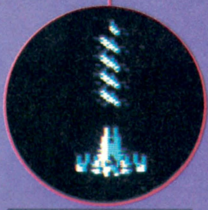
ニュークリアー

核弾頭ミサイルを発射することができる。一度発射するごとにエネルギーを4ずつ消耗してしまう。



サンダー

イナズマを発することによって画面にいるすべての敵を倒すことができる。一発でエネルギーが8消耗される。



パラライザー

ソードビームを使うことによって小型の敵の動きを止め、そのあと体当たりして破壊できる。制限時間制。

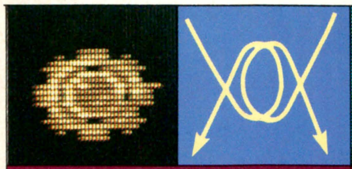


ファイアー

破導波を使って前方にいる敵を焼きつくすことができるアーマー。これも一定時間内しか使用できない。

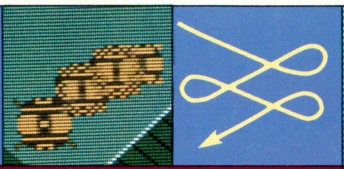
敵の動きをマスターすべし！

とにかく敵キャラが多い。そして、動きがまた複雑怪奇なのだ。はじめは、その動きに圧倒されてた人も、その特徴さえおぼえてしまえばもうダイジョウブ。きっと効率的に敵キャラをやっつけられることまちがいなし!!



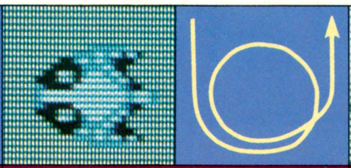
コロス114

編隊で左右対称に一定コースを飛ぶ。他に2パターン有り。120点。



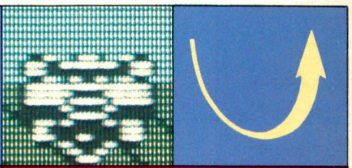
オバノン

蛇のようにウネウネと動く。とにかく頭をねらって撃て！　600点。



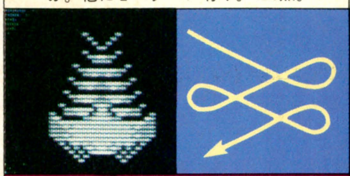
アモン006

編隊で出現、円を描くように旋回して飛んで行く。200点。



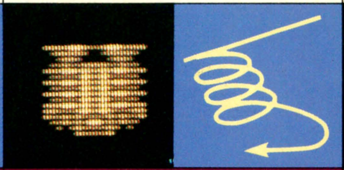
ヴォルフ543

出てきたと思ったらすぐに反転攻撃をしかけてくる。100点。



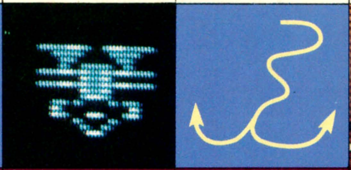
モルトガンデ

一度に3発の弾を発射してくる。数発当てないと死なない。600点。



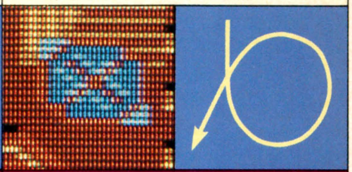
タガミ633

出て来てしばらくするとななめに急キリモミ攻撃をする。200点。



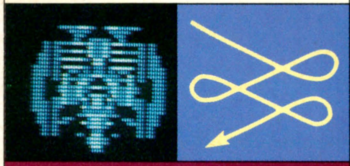
メッタ028

ジグザグにフラフラと飛んでくる。そのあと左右に分かれる。50点。



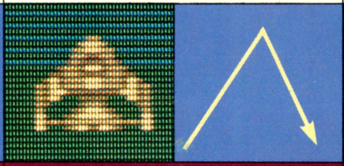
845

撃てば弾に変わり、撃たなきゃ追いかけてくるイヤなヤツ。300点。



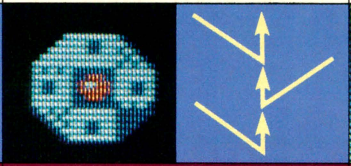
テラノア

動きも攻撃もモルトガンデと同じ。下まで行くと自爆する。600点。



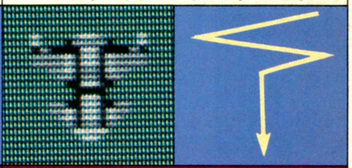
ノボ133

後ろから出現し、上まで行くと急降下してくる。かなり強い。300点。



ヴァリス

出て来ると静止してフォーメーションを組み弾を発射する。200点。

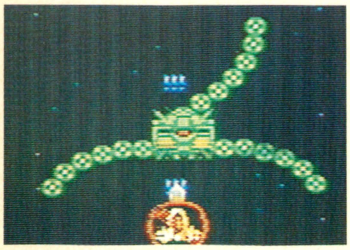


ヤクート551

ジグザグに動き自機の前に来ると高速で突っこんでくる。120点。

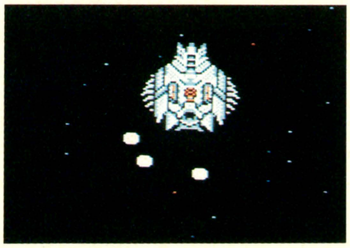
そしてこれがエリア01～06のボスキャラなのだ!!

ヘカテリアン　エリア01



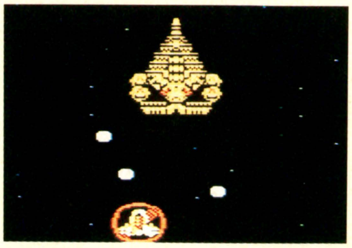
弱点は中心部分でノーマルレーザー48発分のダメージを与えれば撃破できる。2、000点。

ハノマス・ズイ　エリア02



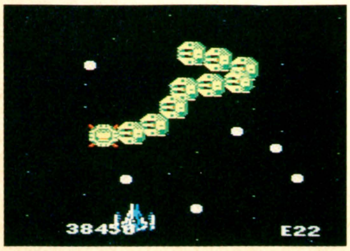
火の玉の発射口が弱点だけど、ミサイルでしかダメージを与えられないぞ。4、000点。

シャリプトラ　エリア03



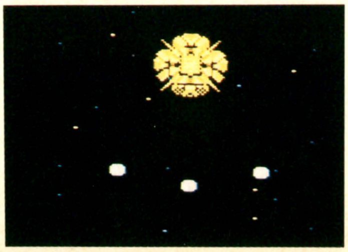
手を広げた時しかダメージを与えられない。ノーマルレーザー48発で撃破。6、000点。

ボンボネラ　エリア04



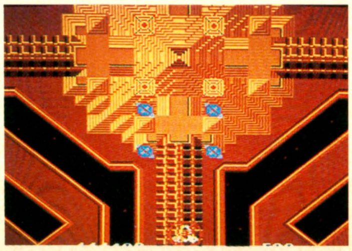
頭をレーザーで撃て！動きは速いがコースをよく見て先まわりすれば大丈夫。6、000点。

ギガ・ビット　エリア05



2機が交互に出現。レーザーで撃破できるけど、サンダーを使う方が無難。2機で8、000点。

ジョジョ・ゼゼ　エリア06

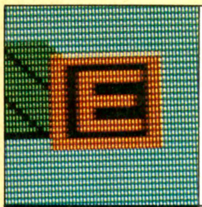


強い。3層構造でサンダーでも3回の攻撃が必要。ミサイルも有効。全部で16、000点。

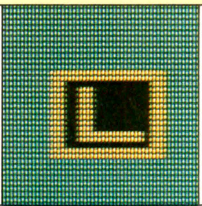
エリア01公開

アルファベットにかくされた秘密①

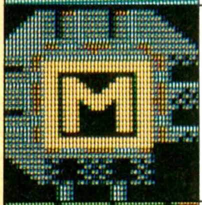
ゼッタイ取りたい強力アイテム



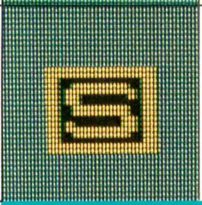
1つでエネルギーが2増える。エネルギーの最大値は24。常にキープしているとアーマー使用時に便利だ。



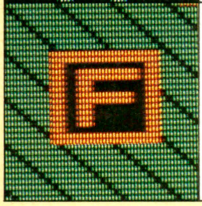
シドの発射するレーザーは3段階に強さが分かれる。Lポイントを2つ集めると、レーザーはフルパワー。



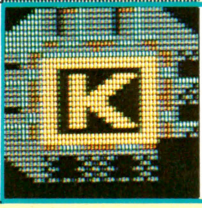
ミサイルの強さも3段階に分かれている。プレイするとわかるけど、弾の形態が強くなるにつれて変化する。



レーザーと同じように、これも2つ集めるとスピードが最高値になる。Sが2つ、L2つでKポイント出現。



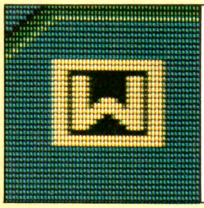
一定時間ピラミッドを開けておけるアイテム。これで他のアイテムがぐーんと取りやすくなるのだ。



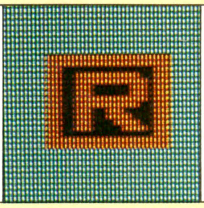
S、L、Mの能力をキープできる。つまり1機目のシドがやられても同じ状態で2機目がスタートするのだ。

アルファベットにかくされた秘密②

考えて取ろうアイテム

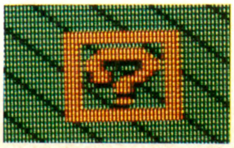


3画面分ワープする。アイテムやパワーアップアーマーを充実させてから先へ進みたいキミは、無理に取らない方がいいかも。

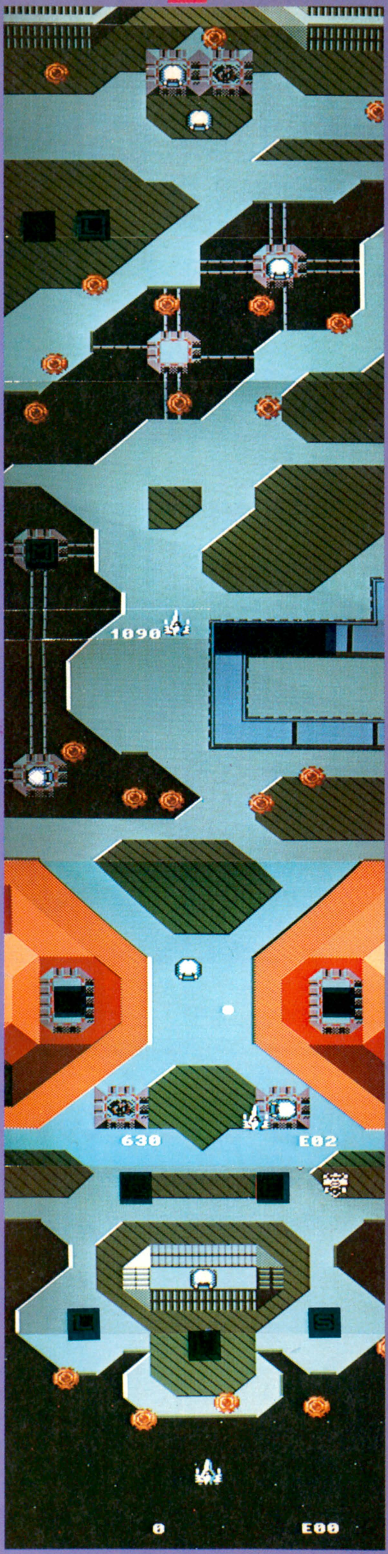


取ると、3画面分逆に戻されてしまう。ただこれを利用して、取り忘れたポイントやアイテムをかせぐことができる。

わけわかんないアイテム



画面撮影中に突然出現したナゾの ?マーク。はたしてこのマークは敵か味方か?! ま、何ごとも経験だから、取ってみるのもいいかも



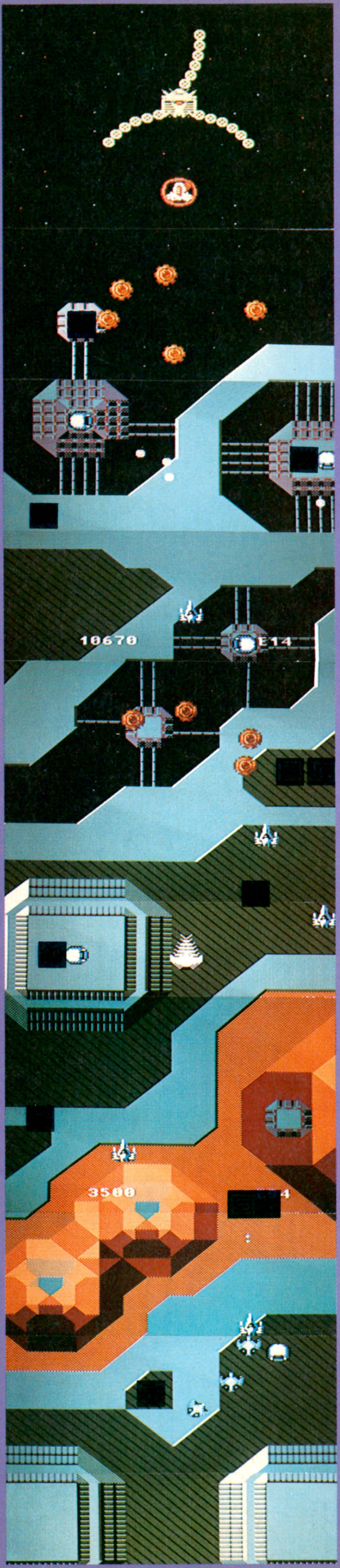
➡アーマーを取っても使えないことがある。それはエネルギー不足のせいだ。チェックを忘れずに。

➡アイテム集めばかりに気をとられていると、アッという間に敵にやられてしまうのだ。

➡さあスタートだっ！ 気をひきしめてがんばろう。いきなりコロスー14が攻めてくるぞ。

スタート

お詫び ここに掲載しました『ASO』のエリア01のマップに、一部ゆきすぎた部分がありました。可能なかぎり黒くぬりつぶしましたが、発売元の(株)SNKに多大なご迷惑をおかけしましたことを、ここにお詫びいたします。



←これがウワサのエリア01のボスキャラ"ペカテリアン"だ!! アーマーがないとツライ相手だ。

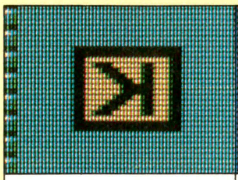
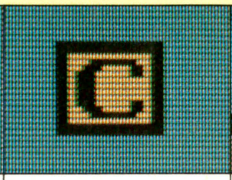
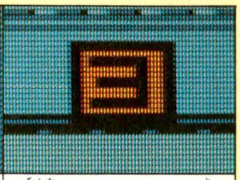
←ここまで来たら、あとはボスキャラとの決闘が待っている。エネルギー、アーマーは大丈夫か!?

←パワーアップのアイテムを取りたいけれど、敵キャラがジャマしてくるのでちょっとメンドウだ。

←このあたりでモルトガンデが出現する。逃げることもできるが、堂々と対決したいところだ。

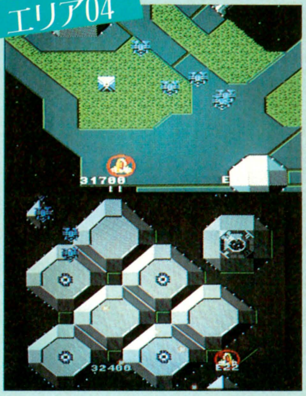
アルファベットにかくされた秘密③

危険を呼ぶ要注意アイテム

		
S、L、Mの３つのパワーがすべてダウンしてしまうという、とても憎らしいアイテムなのだ。	これはヒドイ。パワーはすべてダウン、しかもエネルギーもゼロになってしまう。死んでも取るな。	逆向きのＥポイントを取ると１つにつきエネルギーが４も減少してしまうのだ。気をつけよう。

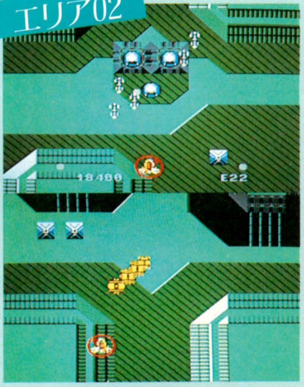
エリア02～06はこうなる!!

エリア04



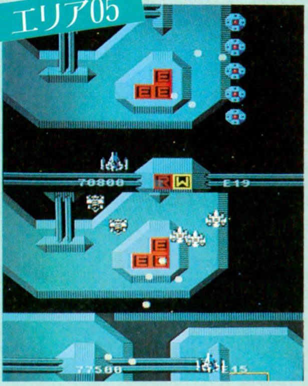
地上、空中の両方からの攻撃が激しくなる。バリアを張るべし。

エリア02



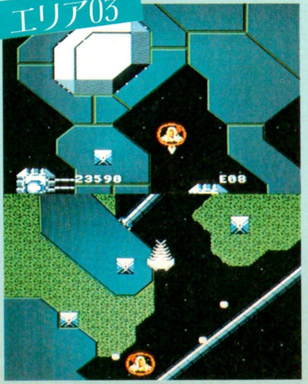
こんなに早い面から、高得点の敵キャラ"オバノン"が出現する。

エリア05



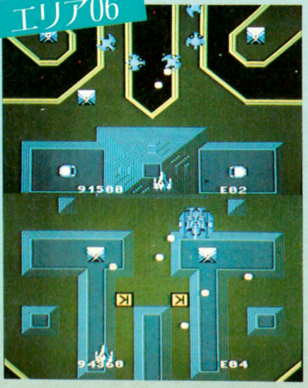
戦いも中盤戦といったところ。持久力が勝負の決め手だ。

エリア03



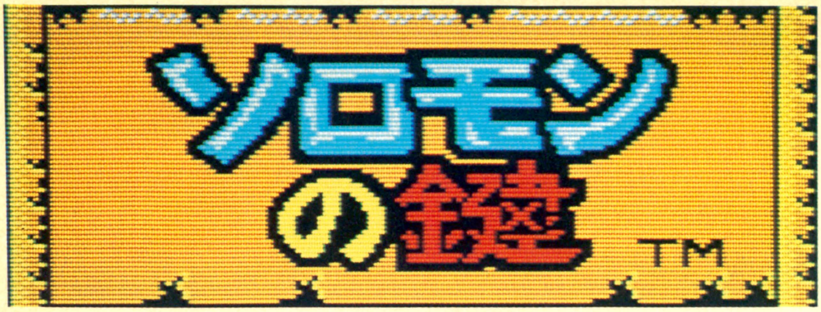
"モルトガンデ"もプレイを始めてすぐに登場してキミを悩ます。

エリア06



有効アイテムが出現しにくくなって苦しいぞ。ボスキャラも強力だ。

＊この画面は開発中のものです。



●テクモ　4,900円　7月30日発売予定

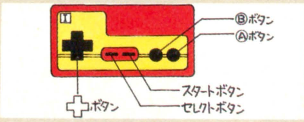
パズル&アクションゲームの本格派ついに登場！　今回はROOM1から15までの徹底解剖プラス登場キャラの紹介だよっ。しっかり頭に入れとけば初めて挑戦する人だって、ラクにクリアーできるぜっ。なんたってこのゲーム、知性で勝負っなのだよっ!!

ソロモンの鍵ってどんなゲーム？

STORY

昔むかし、偉大なる王ソロモンは、魔法書“ソロモンの鍵”の魔力で、悪霊を地下星座宮に封じこめた。しかし何年かたったある日、一人の道士によってその封印が解かれ、世界はふたたび悪霊の支配下に……！　魔法使いの少年ダーナは、世界の平和を取りもどすべく長い冒険の旅に出た……。

㊙コンティニューだっ!!



ダーナには実は特別な魔法がもうひとつあるんだよっ。それはやられちゃった部屋からもう一度始められるコンティニューモードなのだ！　GAMEOVERの表示が出たら✚ボタンの上を押しながらA、Bボタン両方を押せばOKだ！。このワザさえあれば、先に進むのがラクなのだぁー！

これが主人公のダーナだな!!



このゲームの主人公ダーナは魔法使い。換石の術や火球の術を使って、部屋から部屋へ“ソロモンの鍵”を求めて冒険する。地下星座宮は全部で50部屋。その他に妖精の楽園と呼ばれている部屋や、妖精の王女リヒタの待つ部屋が隠されているのだ。各部屋のカギは、とっても取りにくい所にあったり、石の中に隠されてたりするけど、ダーナの知性と魔力をもってすれば、簡単に見つけられるはず。ダーナの旅の運命はキミしだいで変わってくるのだっ！　がんばろーぜっ！

石使いテクニック集

換石の術はダーナの魔術の基本なのだ！　なれてくると斜めジャンプやしゃがみ歩きしながらも使えるし、敵を落としたり、バーンを小さくしたり、マスターしとくととっても便利。よーく練習しとこうぜっ！

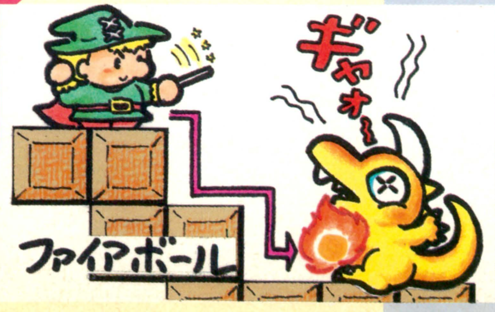


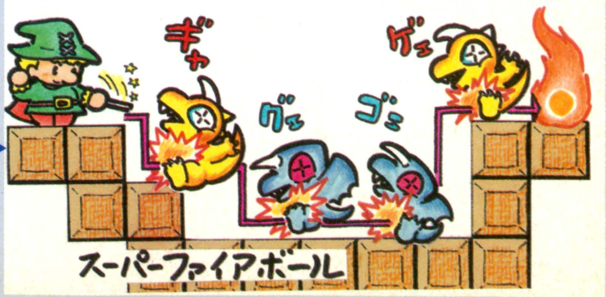




ファイアーボールはこう使えっ！

マンダのつぼに入ってるファイアーボール。石にそって進んでいって敵を倒してくれるのだっ！　スーパーファイアーボールの方はオレンジ色のマンダのつぼの中に入ってて、こっちは一回投げると通り道にいる敵を全部やっつけてくれちゃうのだっ。よーく考えて使おうね！

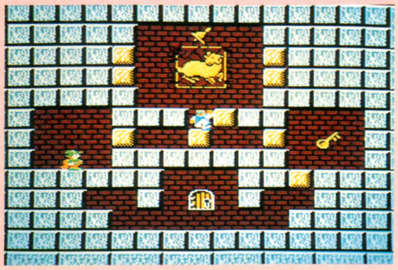




今週はROOM1～15の徹底攻略法だっ!

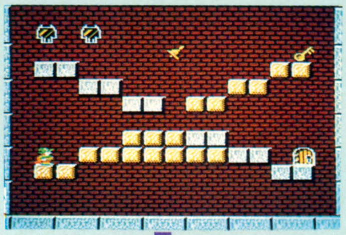
ROOM 1

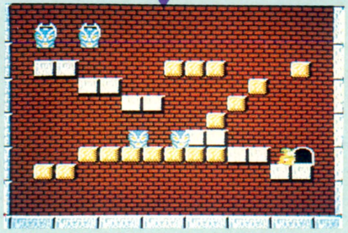
クリアーのポイント



これが1面だっ！　ということで簡単なわけだ。敵も1匹しか出てこないしね。しかもこの敵は下の石を壊せば落っこちて死んでしまうのさっ。でもあせって前へ出ると、落ちてくる敵にあたってやられちゃうよ。あと、アイテムを取るのも忘れないように。ベルだけじゃないからね。

ROOM 2

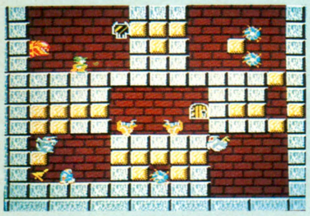




クリアーのポイント

2面といえど、実は慣れないとつらい。上の2つの鏡からはデーモンズヘッドが次々と出てきて、右の扉の方へ流れていく。でも脱出するには右へ行かなきゃなんないんだな。そこでどうするかというと、始まってすぐ右へ行って、真ん中の石を壊す。これでデーモンズヘッドは左へ行くから、あとは鍵とベルを取って扉へ。始めに行きそびれたら石に隠れてるメルトナの薬を使え。

ROOM 3



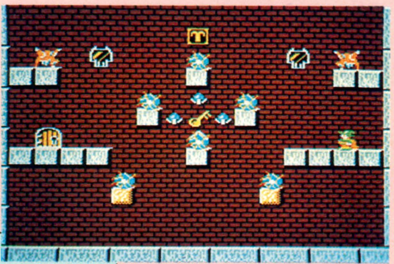


クリアーのポイント

3面になると、さらに難しくなる。まずパネルモンスターの火をよけて右上へ。さらにスパークボールをよけ、ゴーストをよけて下へ。中央下のスパークボールはタイミングを見て外に出し、右に行ってしまったら石でとじ込めてしまうのだ。そしてゴブリンの背後から石を作り、ガーゴイルをおびきよせて落とす。で、上へまわってドラゴンの上の列に石を並べ、扉の上から飛びこめばクリアーだ。

ROOM 4

クリアーのポイント



この部屋では何といってもスパークボールの処理の仕方が問題になる。6つあるスパークボールのうち、まず下の2つをとじ込める。次に真ん中の4つのうち一番下のやつをとじ込める。あとは鍵さえ取れれば、必ずしも全部とじ込めなくてもクリアーできるんだけど、あわててクリアーしないでクリスタルと上にある星座のパネルも取ろう。そうすれば隠された部屋にも行ける。

ROOM 5

クリアーのポイント



今度は両はじにいるガーゴイルが火を吹いてきて、最初はとってもやりづらい。真ん中に石を積んでいっても火でどんどんくずされてしまうから、いそいで上へ行かなければならない。もっと楽にクリアーするには、下から順にガーゴイルを落としていけばいい。敵ののっている白い石のとなりに石を作り、その上へのっかったらすかさずその石を壊せばいい。それでジグザグに上がるだけ。

魔法のアイテム紹介だよっ!!



ライラックの鐘

妖精を呼ぶベル。妖精10人助けると1UPだぜ。



マンダのつぼ

青はファイアーボール、赤はスーパーファイアーボールの素。



ライラの巻物

ファイアーボールをひとつ多く持てるようになるぞっ。

クリスタル・ラド

ファイアーボールのとどく距離が長くなるぞ！

ここで紹介したのは、とりあえず必要なアイテム。まだまだ隠れキャラがいーっぱいあるんだよ！　次号で詳しく載せちゃうから、それまでは自分で見つけてね。



ノルムの砂時計(青)

ライフが10,000にもどる。ぎりぎりまで取らずに行こう。



ノルムの砂時計(赤)

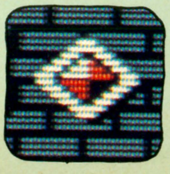
ライフが5，000に！　ライフが0になる寸前に取ろう。



マプロスの薬

前半では石の中に隠れている。大切な1UPキャラ。





ジュエル

ダーナの杖で4種類のアイテムに変えられる。2種類あるぞ。

ROOM 6





クリアーのポイント

ジャンプもできないほそい通路で、ゴーストが2匹も並んでくるんだ。しかも3列もある。こいつらはスーパーファイアーボールでやっつけるのが一番ラク。そうでなければ、石をおいて消されたらまたおく、という感じでゴーストをしのぎ、タイミングよく進んでいけばいい。最後のゴブリンは一段上に石をおいてその上で待ち、ゴブリンが後ろを向いたら追いかけて行け!

ROOM 7

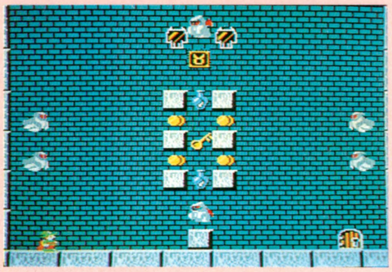
クリアーのポイント



ここは何だっ! といいたいようなスパークボールの山だな。自分は下からはなれたところにのっかって、スパークボールを下に落としてからクリアーすればいいんだけど、時間がきつい。慣れた人は、強引につっ込んでジャンプ、石で道をふさいでよけながらクリアーしよう。

ROOM 8

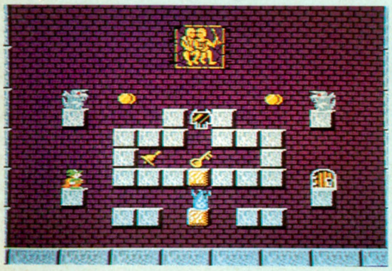
クリアーのポイント



ここでもまたゴーストが2匹1組でせめてくるぜっ! こいつらは石をつかって同じ列の2匹をまとめてしまえばいい。ゴーストは進行方向に石があると、その石を消して反対をむくから、その性質を利用するのさ。そうしたら鍵と星座のパネルをとって、隠し部屋へ直行するわけだ。

ROOM 9

クリアーのポイント



ここまでこれるようになってる人なら、それほど難しい部屋じゃないね。まず上に行ってガーゴイルを落として消す。そしたら下へ行って火の下の石を壊して火を落としてから、また石を作り、上の石を壊す。で、右上のガーゴイルも落としたら、真ん中でデーモンズヘッドが出てくるタイミングを見て中へ飛び込み鍵を取る。あとは急いで扉へ行くだけだぜ。

ROOM 10



クリアーのポイント

ダーナに向かって突進してくるゴブリン。こいつらはポンポンと飛びこしてしまおう! 左に石を作って上の段に行ったら進行方向に石を作りながら進んでデーモンズヘッドを遠ざけよう。鍵を取ったらパネルモンスターの火に注意しながら巻物とジュエルを取って扉へGO、だよ!

ROOM 11

クリアーのポイント



まず飛び回っている2つのスパークボールを換石の術でとじこめてしまおう。鍵の回りでグルグル回っているスパークボールは、左上の3つの石を壊して外に出す。ただ、タイミングを間違えると突然おそいかかってくるから気をつけようぜっ。鍵を取ったら、ぐずぐずしないでサッサと扉に向かうべし。妖精の数が10に近い人は、妖精を取りにいってもいいけどスパークボールに気をつけて。



メルトナの薬
デーモンズヘッドとサラマンダーを宝袋に変える。



宝袋
敵を倒すと出てくる。8種類あって得点はさまざま。



エドレムの薬
ライフが増える。2倍になるのと5倍になるのがある。



金貨
100点から2万点まで6種類ある。まめに集めていこうぜっ!

ダーナを待ちうける悪霊たちっ!

不気味に光るカミーラの鏡から出現する敵たち。でも一回パターンをのみこんでしまえば意外とラクに倒せるよ。ただしあせりは禁物。先の先まで読んでから行動すべし、だね。



←ヌエル
上下を往復しながら、いつもダーナをみはってるイヤな奴。タイミングさえつかめば軽くかわせるぞっ。

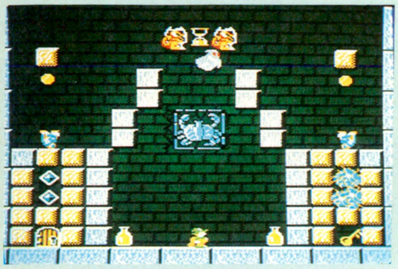
ROOM 12



クリアーのポイント

ここには星座のパネルがあるぞっ。これを取ると隠し部屋に行けるから絶対取ること。サラマンダーは火を吹いて石をこわしてくるので要注意。うっかりして自分の乗っている石に火を吹かれないようにね。茶色い石を順序よくこわして敵を落としながら鍵まで進もう。

ROOM 13



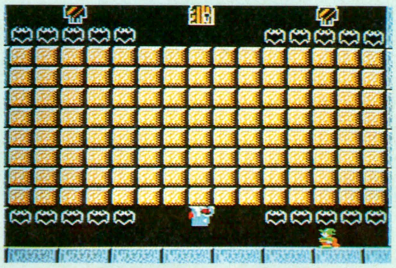
クリアーのポイント

メルトナの薬を上手に使って敵を宝袋に変えてしまおう。斜めに石を作って右へ上がっていき、スパークボールを外に出してから鍵を取る。その前にゴブリンは落として消してしまおう。扉の方に渡るときは上の砂時計を必ず取っていくようにしようぜ。

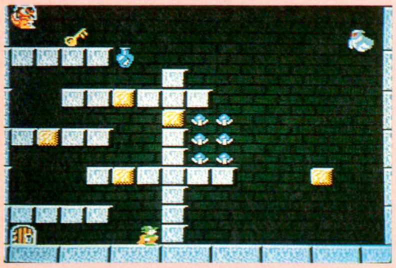
ROOM 14

クリアーのポイント

この部屋には鍵がないっ!? いーや、ちゃんとあるのだ。ダーナは頭で2回石をたたけば壊せるけど、2回たたいてもヒビが入るだけの石が出てくるはず。それが鍵の隠れてる石だ！ それと、これだけ石があるってことはアイテムもいっぱいあるのだ。砂時計はふたつあるから上手に取ってライフをのばそう。1UPできるマプロスの薬も右上にあるしねっ！ 最後に扉に入るときは上下してるヌエルに要注意。他の敵も次々と出てくるから、タイミングよく飛びこそうぜっ！



ROOM 15

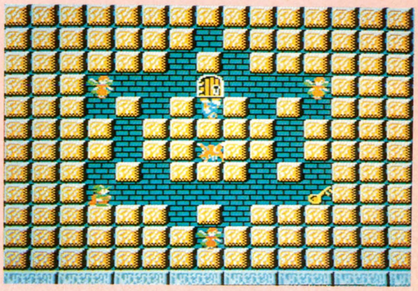


クリアーのポイント

まずは落ちてくるサラマンダーをかわして、上にのぼって行こう。3段目から、右に出てクリスラル・ラドと石の中のベルを取る。次にゴーストが右に動いているときにマンダのつぼと鍵を取って一気に扉へと走りこもうっ！ ただし前方注意だ。

ROOM ?



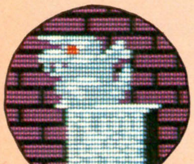




クリアーのポイント

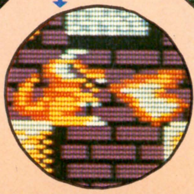
実はこの「ソロモンの鍵」の中には、まだまだ秘密がいっぱい。この隠し部屋もそのひとつで、各部屋の星座のパネルを取ると〝HIDDEN〟と表示される部屋に行けるのだ。星座のパネルは4部屋ごとに出てくるから、探して必ず取って行こう。この〝HIDDEN〟には隠れキャラや魔法のアイテム、妖精たちなど、得するモノがいーっぱい。しかもエンディングにも関係してくるらしいから、これは見逃せない場所なのだ。

次号で後半ROOM攻略法大特集だよっ!!



↑ガーゴイル
石をくだく威力のある火の玉を撃つ。落とすと消滅する。

サラマンダー↓
カミーラの鏡から出現。近づいて火を吹くので要注意。

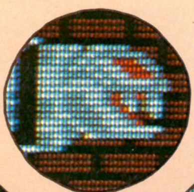




↑ゴースト
死人の魂の魔物。石を壊して近づいて来るので要注意。

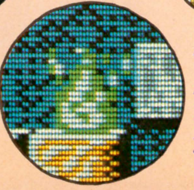
ゴブリン↓
石をくだきながら追いかけてくる。落とすと消滅する。

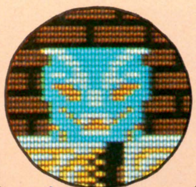




↑パネルモンスター
一定の間隔で火の玉を打つ。パターンを覚えよう。

バーン↓
赤い炎は落として消す。緑の炎は換石の術でかわそう。

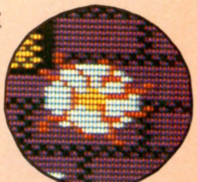




↑デーモンズヘッド
カミーラの鏡から出現する。通り道をふさいでしまえ。

ドラゴン↓
後から近づいてきて、火を吹く。落とすと消滅する。





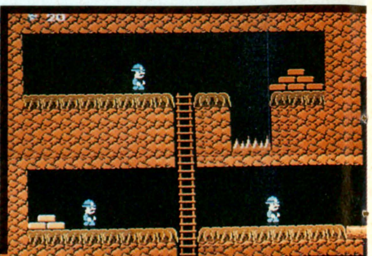
↑スパークボール
石にそって動き回る。換石の術で流れを変えよう。

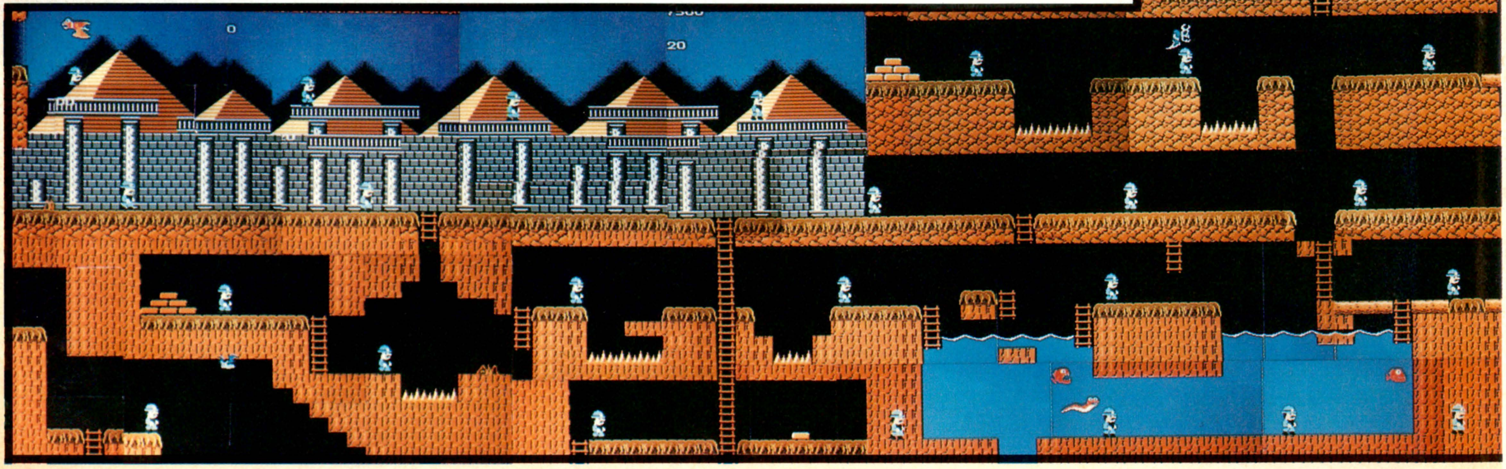
スーパーピットフォール

SUPER PITFALL

●ポニー　8月末発売予定　予価5,500円

2号でも、チラッと紹介した、考古学者ハリーが大活躍するスーパーピットフォール。うーん、腕がなる!!と、発売を待ちかねているキミをさらに興奮させてしまうのがこのマップ公開と、隠れキャラ速報なのだ。このマップ、ちょっと見ただけでも落とし穴とか池とか、ワナがいっぱいで、目的の場所まではかなり遠そうだ。ここより下には、ブロックでできた地層や、セメントでできた地層など、何種類もあるのだ。そしてお楽しみの隠れキャラ。ミョーなヤツもいて、けっこう笑えるぞ。このゲームのアイドル、ロンダも登場だ。





隠れキャラ速報!!

目玉マーク



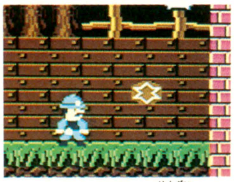
某フジ・サンケイグループのシンボルマークが突然登場!! 1UPができる貴重なキャラだ。

ピストル



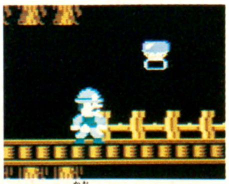
ハリーが持つにはあまりにも大きなピストル。取るとピストルの弾が20発ふえるのだ。

謎のヒランヤ



ヒランヤのパワーは健在なのだ！　これさえあれば約10秒間無敵なのだっ。

ルビーのゆびわ



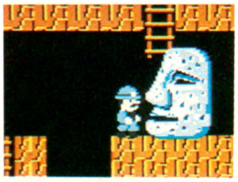
おおっ、顔よりデカイゆびわが出現。これでボーナスの2万点がもらえるぞ。

十字架



悪魔ばらいにでも使えるのかなあ。得点はふえないし、無敵になるわけでもないし……。

モアイ



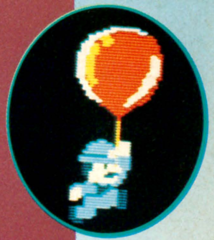
ドヒャー!!　こんなところでモアイとお見合いするなんて。もー、逃げるしかないっ！

どうしたのロンダちゃん

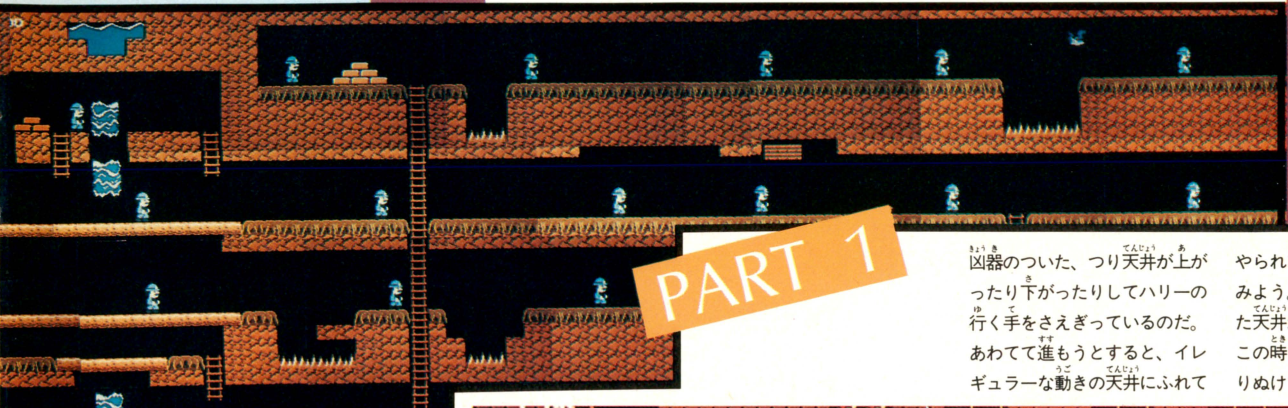


このゲームのなかでただひとりの女の子キャラ、ハリーの姪のロンダちゃん。なんだかオソロシソーなところに閉じこめられてるみたいだけど大丈夫かなー。早く助けてあげたいけど、もうちょっと待っててね。発売日まで……。

洞窟探険に出発だっ!!

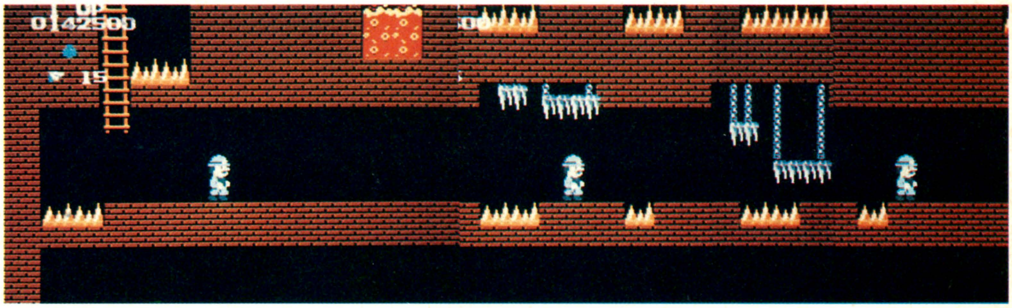


えっ、こんなに広くて深いの？　と、驚くキミの姿がいまから目に浮かんでしまう。ここで紹介している部分だけでもなかなかのモノだって感じなのに、これがまだまだ続くのだ。せめて、ここだけでも簡単にクリアーして欲しい。そのためにも、このマップをじっくり見て、研究すべし！　なのだっ!!



PART 1

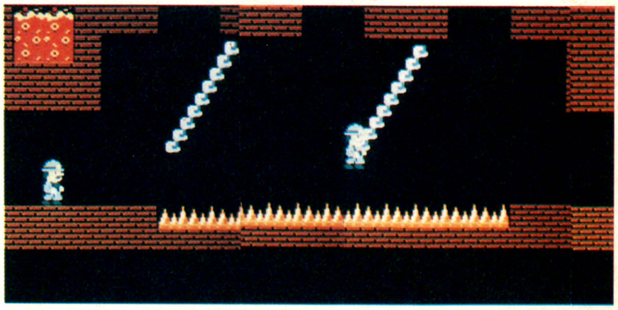
凶器のついた、つり天井が上がったり下がったりしてハリーの行く手をさえぎっているのだ。あわてて進もうとすると、イレギュラーな動きの天井にふれてやられてしまうぞ。少し待ってみよう。すると、2つ組になった天井が一度に上がる時がある。この時をねらって、すばやく通りぬけてしまうのだっ！



危険がいっぱい

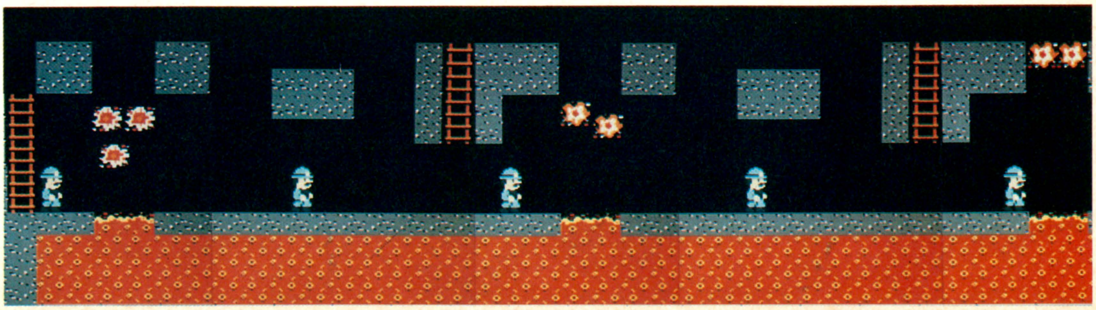
PART 2

これは、とびうつるタイミングがかなりむずかしい、チェーン渡りなのだ。テクニックにあまり自信のないキミは、他の道を探した方がいいかもね。急がば回れ、ということわざもあることだし。キミなら、どーする!?



PART 3

これは、溶岩の池のようだ。池は真っ赤に煮えたぎっているし、渡ろうとすると、ブクブクッとアワみたいなものがわき出してくる。さわるともちろん、死んでしまうのだ。じゅうぶん用心することだね。



※この画面は開発中のものです

BANANA

バナナ



●ビクター音楽産業　9月上旬発売予定　4,900円

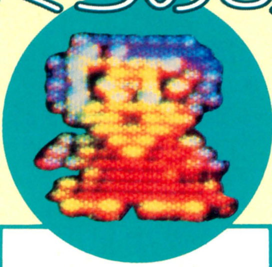
おとーさん、おかーさん、お子様、おじいさん、おばあさん、と家族みんなで遊べるパズルソフトだ。しかも105面のお買い得なのだ。もぐらの親子が、ある日、大地震にみまわれて、土の中にとじ込められてしまった。もぐらのモール親父は、サァ大変。食べ物を食べながら命をつなぎ、愛しい奥さん、可愛いい子供を探して孤軍フントーするのだった!!

仲良しもぐらの3人親子



モール
−もぐらの親子−

モールとは、英語でモグラのことであーる。キーコとナビを連れて、一生懸命ほってー、ほってー、またほってーだぞ。



キーコ
── 奥さん ──

奥さんは、ドアを開ける鍵を持っている。だからKEY子さん、キーコさん。安易なとこがイイでしょ。ついてくるよ。



ナビ
── 子供 ──

モールとキーコが、あれをアレして……、と一定の条件をクリアーすると出現します。この子も連れていこうね。

遊び方

●食べ物をぜんぶとって、キーコ奥さんを連れて、ドアへたどりつくのが目的。カンタン、カンタン。ナビちゃんがいれば、ナビちゃんもつれていく。

●モール親父は、はしごをつたってしか、上に登れない。土をほっても上へは登れないのだ。はしごの位置をうまく利用しよう。

●岩、食べ物、はしごは動かせない。

●岩の下の土を堀る(下を通る)と、岩は下におちてくる。でも、ケガはしないよ。
モール親父も、足下に土がないと落っこちてしまう。
食べ物は、おちてこない。
はしごもおちてこない。

●ということで、上下左右に動けなり、にっちもさっちもいかないことが、わりと、よくある。

●そういうときには、隠された〝おたすけアイテム〟を使えばいい。

●でも、アイテムを使わなくても、105面、ゼエーンブとけるんだよーん。ではがんばってね。

おおお! 救いのお助けグッズ

ばくだん



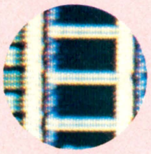
石のうえにバクダンをおくと、ボムッと石を破壊できるのだ。これで助かること大。

ロープ



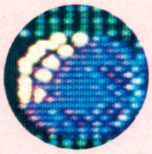
どうあがいても、うえへ登れないときにどうぞ。長ーいハシゴみたいなモノだね。

はしご



はしごの隠しアイテムを1回使うと、はしごを1キャラぶん作れるわけですたい。

いし



いしの隠しアイテムを1回使うと、いしを1個作れる。ヒジョーに良いモノです。

重要な食べ物 それがバナナだっ!!



大バナナ

←ビックバナナを決められた数だけ食べると、モールはスーパーモールとゆーのになってしまえるぞっ!



バナナ

←コレをいくつかとると、隠しアイテムが出たりするのです。だから重要なのだよ、もんのすごっく!

そのほかの登場する食べ物たち

オイモ　ハンバーガー　ケーキ　サラダ　ニンジン

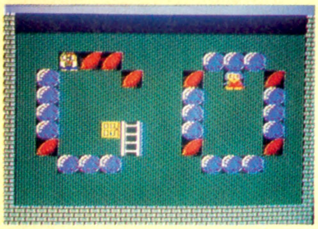




ココナッツ　チェリー　イチゴ　竹の子　レモン

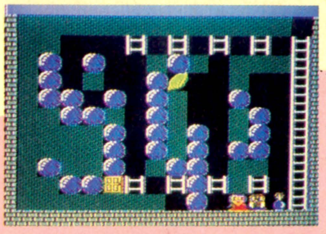
大人の貴方と、昼下りの主婦のみなさんへ──

1面 もぐらだゴー！



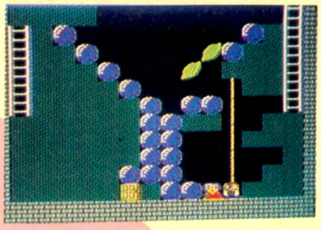
←まず最初はこの面から。最初だからアンガイ簡単。このゲームのもとになったパソコンゲーム『モール・モール』はオイモだけだったのだ。

9面 ロープをつかう



←へへへ、石があって、通れなかったから爆弾をおいたぜ。便利だね。すぐにジャマな石はなくなるのだ。でも、もうこの面はとけないぜ。

14面 BOMBだゾ



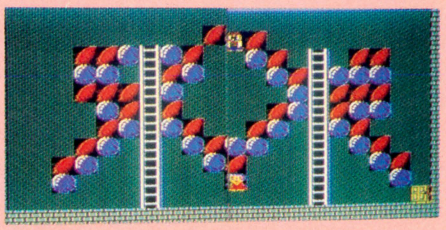
←モールがこのロープをピューッと登ると、キーコも後をついて登ってくる。良い子だね。この場合、一番右、ハシゴの下にロープをはれば解ける。

51面 ハートにドッキン！



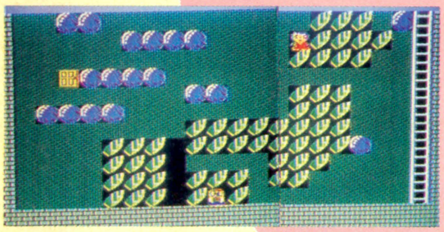
←1面から45面までは、14キャラ×11キャラの固定画面。46面から95面にかけては20キャラ×11キャラで、左右にスクロールしちゃうのだ。

66面 キャンディ・ポップ！



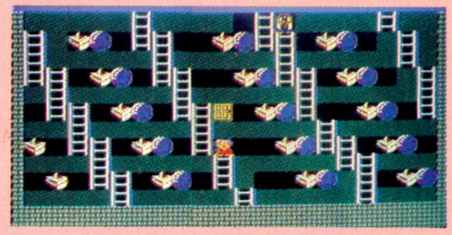
←バナナの面デザインって本当にタノシイ。ちゃんと素敵な絵になっていて、しかもムズカシイ、という。高度なセンスがうかがえますナー。

71面 にほんちず



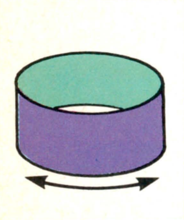
←竹の子だらけの日本だ。ナゼ、モールさんが高知にいるかというと、この面の作者が単に高知県出身者だからなんだよーん。では札幌はナンダ。

76面 ケーキ大好き

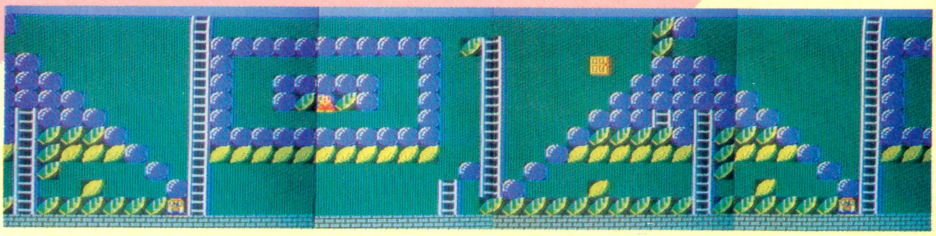


←上から取っていくのが基本。なぜなら、モールは足の下に土がないと落っこちるからだ。ちょっとヤヤコシイけど、簡単な面だと思う。やってみて。

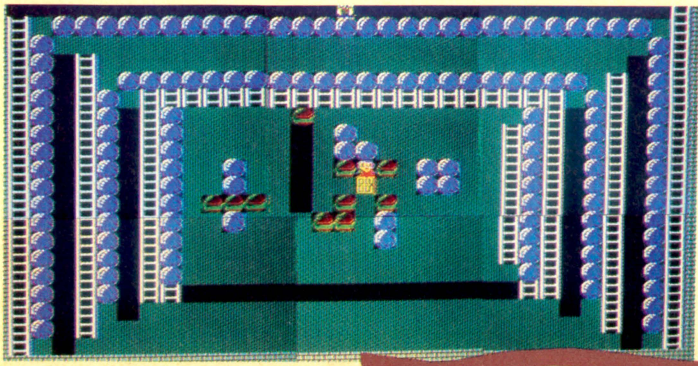
98面 くるくるまわる回転寿司、のループ面だゼーッ！



→スゴイ！ 筒になった面だ。写真だとこのように、いっぺんに見れるけど、本当は3画面以上もあるから、全体を把握するのがムズカシイのだ。



101面 でっかいどお ほっかいどお



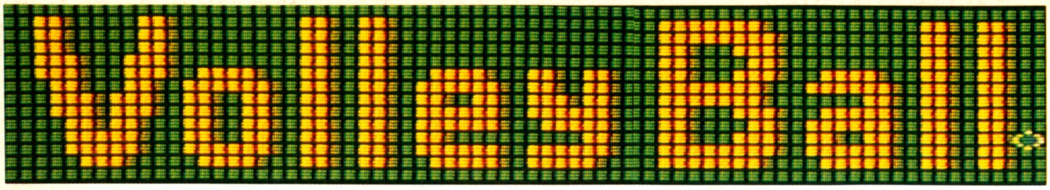
←一番大きいサイズがコレ。32キャラ×20キャラで上下左右にスクロールする！ハンバーガーはちょっとしかないけど、とるのが難しくって、かないませんワ。

6面 3回ダメだとマイッてしまうよ



←モール親父は、1面に3人しかいない。3回も手づまりになっちゃうとアウト。最初の画面に、アッという間に戻ってしまうのだ。

もちろん子供のアナタもOKよーん

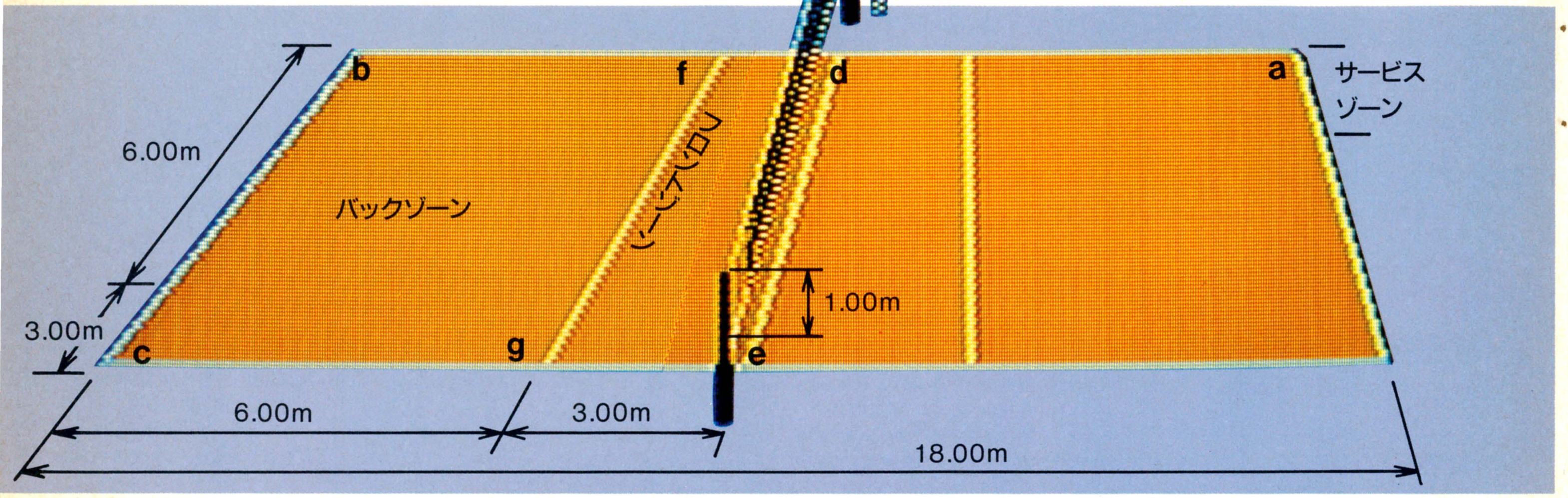


バレーボール

©任天堂
7月21日発売
2,500円

競技場

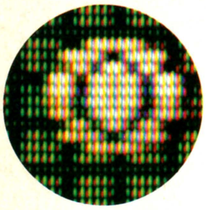
コートはけっこう広くつくられてて、障害物もないが、ゲームするボクらの周りには、熱中するとアバレるのであまり物を置かないよーに。



歴史

バレーボールは、ベースボール、テニス、サッカーと、次々にスポーツソフトを紹介しつづけてきた玩具メーカーの任天堂が、1986年(昭和61年)新たに開発し、ディスク用ソフトとして発売するもので、対戦国は７カ国、さらに２人用としてもあそべるうえに、練習用トレーニングモードもあるスグレソフトである。

ボール



円周が65〜67cmの球体が基本。ホントはね。このゲームでは、近よって見ると丸くないっ！　ほんでもってプレイヤーとくらべると異常にデカイッ！　スター水上運動会かとまちがうほどデカイのだ。そのおかげで見やすいんだけどね。

服装

「服装は、シャツ、パンツ、およびかかとのないゴム、あるいは皮製の靴を着用す。ベルトのバックルなど、競技中にケガの原因となるおそれのあるものは着用してはならない」てのが本物。

このゲーム、服装はフツーで良いのだけれど、選手のプロポーションがミョ〜〜に楽しい！　腰を低く構え、両手を前に出し、敵味方お互いにニラミ合ってるのだが、もう始終オシリをプリプリ振ってらっしゃる。それが６人が６人ともおんなじことやってるから、ヘンなの。女のコはカワイイけど、男のヤローどもは、そのブットイもみあげと相まって、キモチ悪い！　おんなじ顔しやがって、もう寄るな寄るな寄るな!!　なんつって、やっぱバレーは女のコに限るよん。





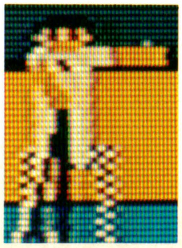
審判及び線審の合図



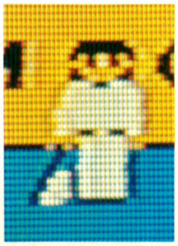
ボールイン（グッド）



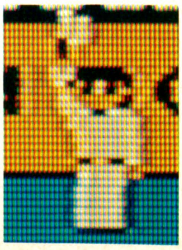
ボールアウト（アウトオブバウンド）



ポイントおよびサイドアウト



ボールイン



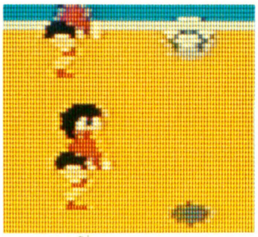
ボールアウト

ルール(任天堂)

チーム	サッカーは11人。ラクビーは15人。バレーは9人制もあるが、ここでは6人制。6人の人間が勝利をめざし、一致団結して戦うのだ。当然団結させるのは君だ！
審判	審判は絶対だ。この人の判定に文句がある人はスイッチを切るしかない。
競技開始	カセット差し込んで、スイッチオン。スタートボタンを押せば、君はバレー選手。
勝敗	1試合は5セットマッチで、1セット15点先取したチームが勝ち。勝敗は3セット勝ち越しによって決まる。14対14以後は、2点先取側が勝ちとなる。
得点	得点はサービス権（サーブするチーム、割引券ではない）のあるチームのみ。
サービス	第1、第5セット以外は、前のセットで最初にサービスをしなかったチームが行う。当然サービス権をもったチームに得点権がある。ちなみにレストランや飲み屋で席にすわっただけで、お勘定に料金がつくのがサービス料である。
移動	サービス権を得たチームは、時計回りに位置をひとつずつ移動するはずだけど…。
タイムアウト	つかれたらポーズボタンを押して、コーヒーでも飲んで体調をととのえよう。
競技者の交代	ねー、ゲームやらしてよ。と友達にいわれたら、素直に替わってあげましょう。
コートの交換	セットごとに交換する。ただし、最終セットにおいては、いずれかのチームが8点を得た時に、自動的に交換する。冬のコートは洗濯して、しまいましょう。
打球の条件	バレーボールは手でボールを叩くスポーツです。ヘッディングないしは、足で蹴るなどはしてはいけません。ファミコンを叩いてもボールは飛びません。
2人の競技者によるプレイ	セレクトボタンを押せば、なんと2人用ゲームに早がわりなのだわのガチョンガチョン。コーフンのあまり、となりの人をたたかないよーに。
後衛のプレイ制限	後衛は、フロントゾーン（アタックエリア）内から相手に返球する場合は、ネットの上辺より低い位置にあるボールだけ返球できる。また、ブロックもできない。でもこんなことはコンピュータが、判断してくれるので心配ない。
ポイントおよびサイドアウト	次の場合は、チームはサービス権を失うか、相手に1点を与える。 1．ボールが地表に触れたとき。すなわち人の力が引力に負けたとき。 2．チームが、続けて4回以上プレイした時（ブロックのときは許される） 3．同一競技者が、続けてボールに触れちまったとき。 4．ホールディング、プッシング、ドリブル、タッチネット、などのウッカリとウエストより下でプレイするといったチャッカリ。 5．ネットおよびアンテナに触れた時、パッシングザセンターライン、マーカー外通過、アウトボールなどの、書いてる人間にも解らない反則。 6．サービスのフォルト、ポジショナルフォルト、インターフェアなどの口でいっても書いても、ルールブックを見ても理解しがたいもの。 7．その他、殴る、蹴る、センヌキでつつくなどのプレイ以外の凶器攻撃。 8．ようするに全部コンピュータが判定するんだ。まぁ気にすんなよ。

パス(レシーブ)

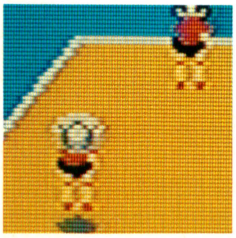
バレーボールはなんといってもパスが基本だ！　このゲームでは、ボールの落下地点と、選手の位置との関係で、レシーブとトスが自動的に決まっちゃう。さらに、トスのとき、Aボタンだと高く、Bボタンで低くボールをあげられる。✚ボタンで飛ばす方向を決めるのも忘れずに。これは少し練習が必要だぜ。

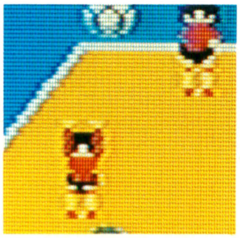




●アンダーハンドパス

オーバーハンドパスだと、ドリブルとか、ホールディングっていう反則にされてしまうアブナイボールや、低めのボールをパスしたいときにつかうのだ。ホントーは。このゲームじゃ、またまたコンピュータが勝手に判断してやってくれるのね。「助かっちゃう」とか言ってないで、ボールに全神経を集中せんか！





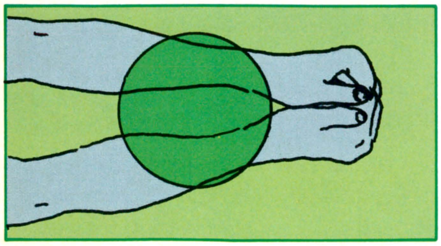
●オーバハンドパス

パスの中では一番の基本であーる。ビッタシ正確にボールをコントロールせにゃならぬのだ。腰を引き、ひざを軽く曲げ、かかとをチョイと浮かして構え、ボールは十分引きつけて打つのだ。何、メンドウ？　安心しなさい。そこいらへんはコンピュータが勝手にやってくれるのね。良かったね。



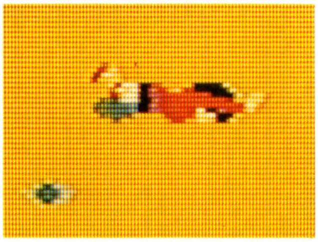
●バックパス

ヤバイ！　もうボールにまっすぐ向いてる余裕がない!!　なーんてときなんかに使うのだ。けれどもこのゲームだと、ボールを受ける選手がたまたま後ろ向いてると、バックパスなの。簡単でゴメン。



●ボールをうける位置

図を見てくれ。からだを低く構え、ボールをじゅーぶん引きつけてひじをしぼり、手首とひじの間でボールのド真中をヒット！　ひざと腕の角度で斜め上方にポポイのポイ。図の位置でボールを打つと、自由に方向がきくのだ。このテクはレシーブの基本だぜ！

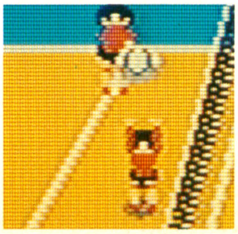


●スパイクレシーブ

低く飛んできたボールをシッカリ受けられる技だ。わずか一瞬にしてボールの、コース、強弱、打つタイミング等を判断せねばならない。ボールをシッカと見つめ、気をゆるめてはならぬぞ！　ほれ打て！

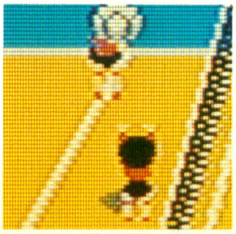
トス

トスは打ち分けがなんと可能なのだ。まず、Aボタンではポーンと高くあがる。そして、Bボタンでは低くあがり、すぐにスパイクするには絶好のボールとなる。これを一般に、〝クイック〟て言ってるんだよね。あっ、知ってた？



●直上トス

もっとも多くつかわれるトスで、スパイクしやすいスピードで、正確に打ちあげなくてはならない！　このゲームでも、す速く、正確な場所移動、バツグンのタイミングが望まれる。そのあとスパイクだ！



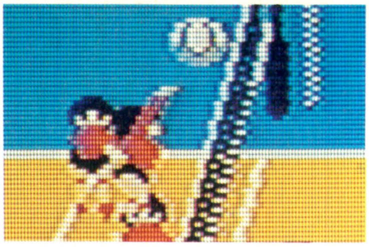
●バックトス

自分の後方にいる味方のスパイカーに向かってボールをあげるテクニックだ。実際は手首の返しで後方にホレッ！っとやるんだけど、このゲームでは、前向きも後ろ向きも✚ボタンでコントロールだ。

スパイク

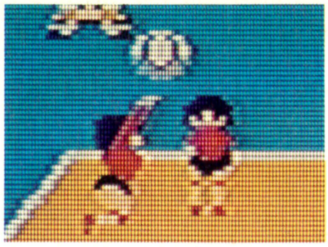
やっぱりスパイクはバレーボールのもっともオイシイところだよね。強力無比なのだ。味方のトスのボールに一瞬にして飛びつき、敵のまもりを見て、もっとも手薄な場所へ向かってバツグンのタイミングでバシッ！ とばかりにたたきつける。

左コートの場合、✚ボタンを左に押すとフェイント、そのままだと軟攻、右へ押せば強打できる。



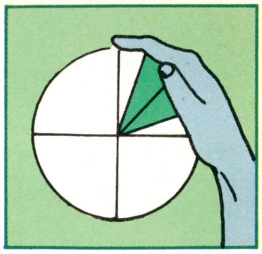
●スパイク

トスであげられたボールに向かって、Bボタンでジャンプ！ ほんでもってAボタンで、「オヤのカタキ〜〜！」とばかりにバシッ!!



●バックアタック

後方に飛んできたボールをはるか敵側コートへバシッと強打！ 全体重をあずけんばかりにAボタンを押すのだぞ。

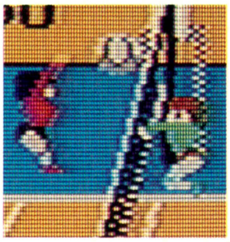


●ボールを打つ位置

手は、やや親指を中に入れ、自然ににぎる。ボールの斜め上方をスナップをきかせ打つ。

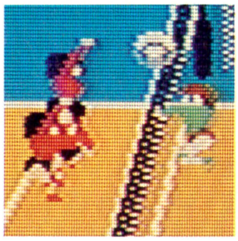
ブロック

ブロックは、敵からの強裂スパイクを防御するテクニックだ。ジャンプの踏み切り位置と、Bボタンによるジャンプ力の強弱によって、ボールの侵入を阻止する。打ち返すときに✚ボタンでボールをうまくコントロールし落下地点を決めよう。



●ブロック

やっぱりブロックだってBボタンでジャンプ、ボールを受けた瞬間、✚ボタンで返す方向を決定するのだが、はっきり言って、ムズカシイ。タイミングの勝負だから、トレーニングモードで練習だね。

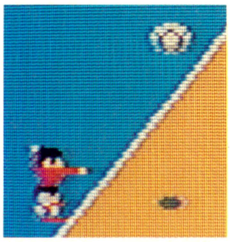


●2人ブロック

せまるボール、それを阻止せんとするプレイヤー。ボールが相手コートにあるとき、Aボタンを押すと、前衛3人がドッと集まり、3人ブロックが可能となる。落下地点のコントロールも忘れずにね。

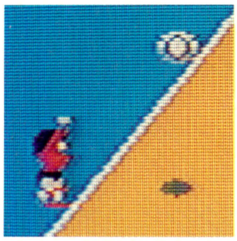
サービス

サービスには、敵のレシーブをくずしたり、プレイの主導権を左右したり、また直接得点に結びついたりしちゃう重要な役割がある。Aボタンでボールをあげ、さらにAボタンで打ち込む。正確に、そして変化をつけて打ち分けよう。



●アンダーハンドサービス

オーバーハンドとくらべると、レシーブされやすいサーブなのである。Aボタンでボールをポーン！｀さらにAボタンでバシッ！ となる。タイミングで飛び方がちがうのだ。



●オーバーハンドドライブサービス

ボールに、強い回転とスピードを与えるサーブで、ダダダダッとAボタンを連打するように打つとできる。強いことは強いけど、アンダーにくらべると正確さに欠けるのだ。

G・小池・モルガンII世の国別攻略法



日本

いわずと知れた我が祖国アマチュアスポーツでは空前の人気の日本バレー。人気最高、視聴率バツグン。だけど実力は……。まぁソウルに向けて、ガンバレ日本。

ソ連

強い、めちゃ強い。日本のスパイクなんて、かるーくクリアーされる。まさに世界の女王なのさ。でも女王にも弱点はある、フェイントだ！ こいつしかない！

中国

四千年の歴史をほこる、伝統とウーロン茶の国。拳法か京劇か、独特の運動リズムをもつ。この中国を敗るには剛のスパイクより、やはり柔のフェイントだ。

アメリカ

なんでも世界最高でなけりゃ、気のすまない国。当然バレーもなかなか強い。こまめなブロックと鋭いフェイントで幻惑し、強烈なバックアタックで攻めよう。

キューバ

この国相手にその場限りの、適当な試合をしてるとキューバしのぎといわれる。この国の武器はなんといっても強靱なバネ。このブロックに警戒の二重マルだ。

ブラジル

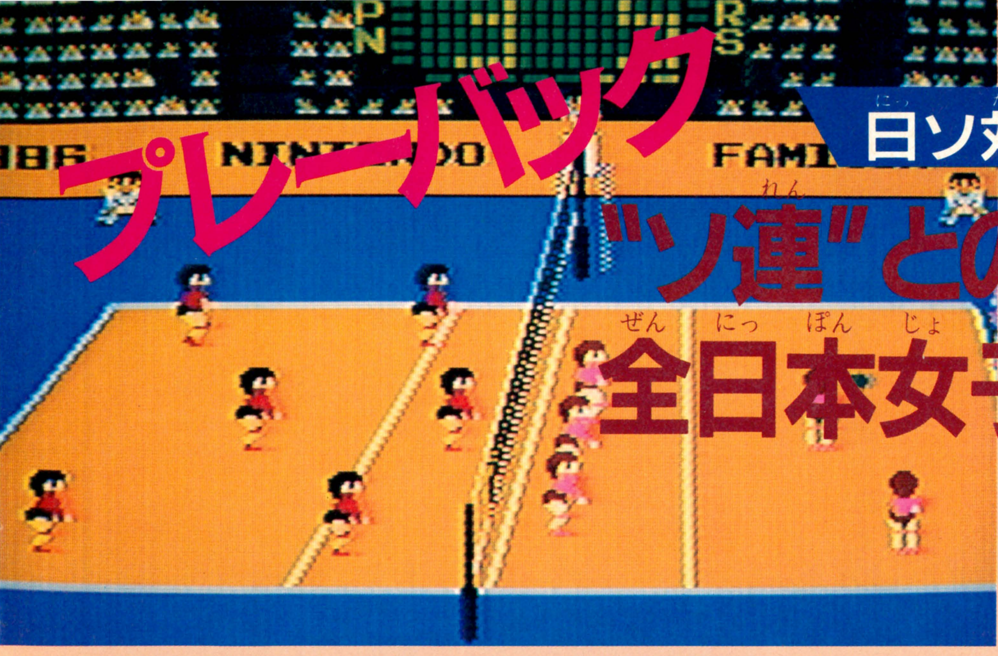
サンバのリズムに燃えあがる、ヤルときゃやるラテン系。サッカーは強いけど、バレーは？ でもサンバで鍛えた腰の強さはホンモノ。フェイントで厳しくいこう。

韓国

焼肉とキムチで精をつけ、打倒日本に気合十分の国。バレーも最近メキメキ力をつけている。こういった国には、パワー攻撃だ。スパイクをビシッとキメよう。

チュニジア

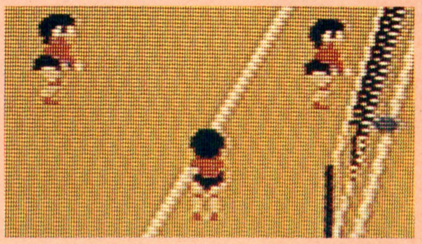
かわいそうだが、まったくの練習用の国。まさに嚙ませ犬かサンドバック。この国に勝てなくては、お話にならない。さぁあらゆるテクニックを練習しよう。



プレーバック 日ソ対抗女子

毎読新聞記者
天園拓哉

"ソ連"との比較で見る全日本女子のこれから

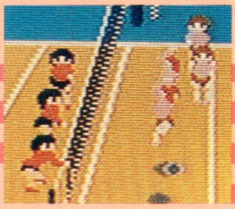


←ネットの向こうに、世界が見える。負けられない！

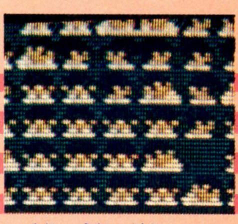
世界最強のチーム、ソ連を迎えての日ソ対抗女子、第3戦がファミ通編集部でおこなわれた。再来年のオリンピックを占う意味でも重要な試合であり、日本女子の健闘が期待される。ガンバレ、ニッポン。



↑負けないで、私の勇気。見ていて、私、もう泣かない。



↑コートの上では、人種も、涙もない。汗と"栄光"だけ。

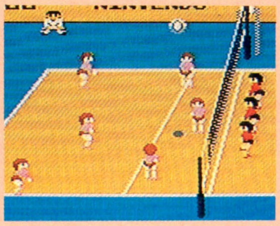


↑世界の期待と歓声が、ちっぽけな私の背中に重いの。

熱闘つづく日ソ対抗女子、いま編集部内は、異様な興奮につつまれています。第1戦、第2戦と敗れた全日本としては、ぜがひでも第3戦をものにして雪辱をはたしたいところです。

試合は第1、第2セットは全日本が連取したものの、第3、第4セットをソ連に取られファイナルセットに勝負はもちこされたのだった……。

ソ連はボボコワが牛の様な太い腕でボールをひろい、ガギエンコが熊のような雄叫びとともにスパイクを振りおろすといった、徹底したパワー殺法で日本をおしまくる。これに対し日本は

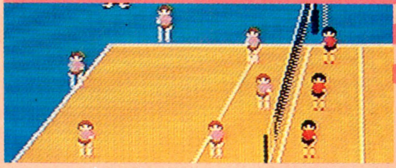


戦う宝塚の異名をとる、華麗かつ観客うけするコケおどしでソ連に対抗する。なんとなくみじめでんなぁ。

とびちる汗、おどる筋肉、はげる化粧。TV局はすでにアップの画面を写すのをやめているしかし、ほとんど宗教としか思えない女子高生応援団のノドチンコをふるわす声援はやまない。

感動の嵐呼く、ナミダの決着!!

とかなんとかやっているうちに、試合も大詰め日本13点ソ連14点の大接戦。ソ連ボボコワのサーブが、うなりをあげて日本コートを襲う。そのボールを竹沢が好レシーブ、絶妙のトスが小谷の上にあがる。やった、小谷の大和魂アタック炸裂！　と思った瞬間なんとプレイヤー操作ミス。



←一度だけ、バレーを捨てよう、そう考えた夜もあったわ。

泣くな日本、明日がある。リセットボタンを押してゲーム再開だぜ。

●ソ連女子

監督／ウラジミール
コーチ／スタルンスキー

No.	氏　名	身長	年齢
1	ガギエンコ	182	21
2	サフロノワ	174	25
3	ボボコワ	190	25
4	クンダレワ	187	23
5	シドレンコ	185	19
6	サルフェ	192	19
7	キリヤコワ	176	26
8	ゴルバチク	182	22
9	カチャロワ	184	19
10	シポバロワ	180	26
11	チェブキナ	188	20
12	クリポシエ	180	25

●日本女子

監督／小島文隆
コーチ／大沢真

No.	氏　名	身長	年齢
1	佐藤志保子	176	22
2	男澤　和江	170	22
3	本郷　友恵	173	22
4	竹沢　　緑	177	21
5	小野　弘美	173	21
6	梅津　一美	180	21
7	佐藤伊知子	168	21
8	廣　　紀江	183	20
9	小谷佐知子	177	20
10	小田　久美	176	20
11	宮島　恵子	178	20
12	石掛美智代	177	20

ストレートインタビュー 小田久美（目立）



無念よ。考えられないよ。判定ミスとしか思えないよ。もともとこの協会の外人ギライ体質は知っていたけど、ひどすぎるよ考えられないよ。あんな場面でもう1回なんて（涙ぐむ)。

ケガをして次は出られないけど、ハワイにいってゆっくり静養するよ。ファンのみなさん、これからも応援してください。僕も九月場所ガンバリます。(お詫びと訂正、小田選手でなく小錦関のインタビューでした)

★必殺サーブ他、ワザを身につけたらおしえて　G・K・モルガンII世

モルガンはね、モルガンはこう思うの。なにか"鬼殺しサーブ"とか"地獄の回転サーブ"なんて、スッゴイ技があったらおせーて。モルガンのお願いなのねん。

〒107 東京都港区南青山 6-11-1
スリーエフ南青山ビル内
(株)アスキー　ファミ通編集部
「モーちゃんのバレーの部屋」係

ファミ道楽

発行所
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー道楽局内
ファミ道楽編集部

指鍛練度No.1は林団長!!

1秒間瞬発、10秒間持続の2種目で優勝っ!!

【FD発共同】ゲエセン上野が作った連射測定プログラム(64ページ)を使って、ファミ道楽編集部では、さっそくゲーマーたちの大会が持たれた(といっても、ほんの20分ほどだけど)。

参加者はファミ道楽編集部よりすぐりの7人のゲーマー。競技種目は、1秒間に何発連射できるかを競う"1秒間瞬発連射"と、10秒間でどれだけの連射を持続できるかを競う"10秒間持続連射"の2種目。それぞれ練習なしで3回のトライアルが持たれたが、2種目とも林団長の圧勝に終わった(3号の8ページで、林団長は登場してるよ)。

記録は、1秒間瞬発連射が、12発／秒、10秒間持続連射が10・3発／秒。数字こそ平凡だが、一度の練習もなしに、しかもこすり技もせずにこの数字を残したということを、ファミ道楽編集部は評価したい。

紙尾明美ファンクラブ会報

FROM KONAMI Vol.3

みんなありがとう



▼ついにゲーム界にもアイドルが誕生したんですね。ぼくは高3の受験生ですが、ファミ通と明美ちゃんはしっかり応援しますよ。(広島の聡史クン)

▼あなたに好かれるために、友だちにグラディウスを3個買わせました。もちろん、僕も持ってます。(静岡の孝昭クン)

▼長野県の松本市で、コナミのゲーム大会を開いてください。(長野の巧クン)

▼ぼくはファンレターを書くのが初めてなのできんちょうします。ぼくは12歳ですが明美ちゃんは何歳ですか? できれば写真をみたい。(大阪の誠クン)

「みなさん、たくさんのファンレター、どうもありがとう。楽しく見させてもらいました。ファンレターなんて書くのはじめてって人が多かったけど、お姉さんもファンレターなんてはじめてもらっちゃったから、恐縮しちゃった。でも、お姉さんとコナミのこと、いっぱい知ってる人がいて、とても嬉しかった。これからも、コナミの商品に期待してネ。また、たくさんお便りください報待ってます♡」。

以上、明美ちゃんのお返事でした。いちおう送られてきたファンレター約500通のうち、300通ほどを明美ちゃんに渡したんだけど(見せられなかったファンレターは、今度必ず渡すからね)、あんまり多いんでびっくりしてたよ。

でもって、いまはいろいろファンクラブとしての催しを考えてるんだけど、これには会員のみんなの協力が必要。やりたいことがあったら、しっかりファンクラブあてに報告するように。

■入会規定

入会希望者は、明美ちゃんへのファンレターを同封の上、"紙尾明美ファンクラブF4係"まで。おって、豪華会員証を発行します。住所、名前、電話番号を書くのも忘れちゃだめだよ。待ってるぜっ!!

明美ちゃんからのメッセージ

ファミコンで大人気のあのグラディウスが、なんとMSXで登場します。はっきりいってファミコン以上!! 1メガROMを使ってるんですもの。見たらびっくりするコト、まちがいナシ。ぜったいオススメですヨ♡

ファミ通選抜野球リーグ戦成績

(第6節　6月26日まで)

	試	勝	敗	分	率	差	本塁打
巨人	28	17	10	1	.630	―	59
阪神	32	18	14	0	.563	1.5	53
ヤクルト	32	18	14	0	.563	1.5	59
広島	22	10	11	1	.476	4.0	29
大洋	30	13	16	1	.448	5.0	43
中日	26	7	18	1	.260	9.0	34

※各チーム担当者　阪神＝東府屋ファミ坊、巨人＝アルト鈴木、大洋＝ガスコン金矢、中日＝FE浜村、ヤクルト＝ひらんや高橋、広島＝特派員田中

今節の成績

ヤクルト	11	7	中日
ヤクルト	4	3	阪神
大洋	22	15	阪神
中日	14	10	ヤクルト
巨人	19	18	大洋
巨人	17	16	ヤクルト
阪神	7	6	巨人
阪神	10	1	巨人
ヤクルト	9	8	ヤクルト
大洋	9	5	ヤクルト
阪神	5	3	阪神
中日	8	7	中日
巨人	10	9	阪神
巨人	11	8	ヤクルト
阪神	23	16	大洋
阪神	24	8	広島
阪神	10	3	ヤクルト
広島	10	9	広島
大洋	10	4	ヤクルト
巨人	10	9	大洋
巨人	19	17	大洋
阪神	21	4	中日
阪神	13	6	大洋
ヤクルト	23	8	中日
ヤクルト	24	7	広島
ヤクルト	19	0	巨人
ヤクルト	10	4	中日
大洋	8	4	広島
大洋	25	7	巨人
大洋	13	7	巨人
中日	5	4	大洋

今週の㊕情報

第2号のファミ道楽クイズの答えは"巨人"でした。正解者は約30名。抽選の結果、岡山県の山下裕典クンにファミ通Tシャツをプレゼントします。喜べっ!!▼次に第3号で募集した特派員田中のファミコン家庭教師の話題。こっちも申し込み者は、ちらほら来ています。ただ特派員田中のスケジュールの関係で毎週月曜日の希望者1名のみ、ということになりました。採用者には、特派員田中が直接電話をするとのことです▼さて、最後に、今週のファミ道楽クイズっ!! 今週はちょっと難しいぞ。禁断の秘技主幹・ガスコン金矢の名前の由来を当ててください。正解、不正解を問わず、おもしろかった人5名に何かプレゼントします。それじゃっ!!(東府屋ファミ坊)



●もろもろのはがきのあて先

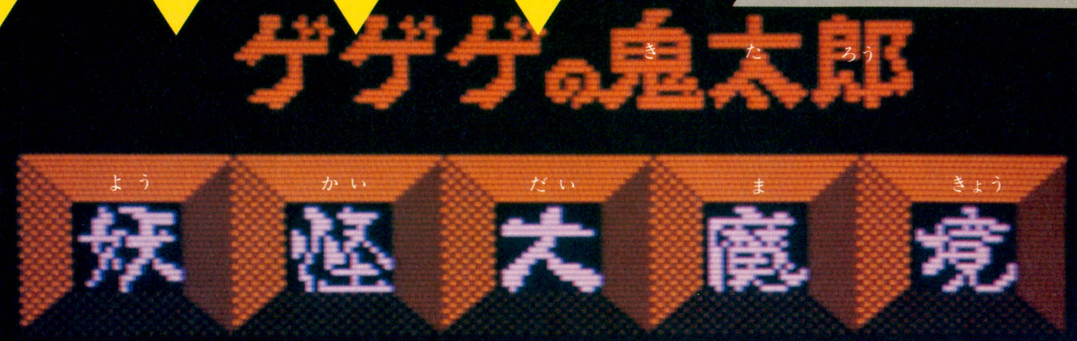
〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ファミコン通信編集部内
ファミ道楽編集部　○○○係

!!! ファミ道楽情報部員大募集 !!!

つまり、アルバイトスタッフだわな　でもファミ道楽の仕事はそんなにないから、おもにファミ通を手伝ってもらうことになるけどね　ゲームがうまくて、原稿が書けて、まじめで、冗談のひとつも言えれば、いうことなし　希望者はどしどし、ファミ道楽情報部員係 までははがきしてください　待ってるぜっ!!

今週のこの1本

永久保存版 その4



悪い妖怪たちが、人間界を征服しにやって来た。地球上に魔境をつくり、妖怪の国にしようとしているのだ。地球危うしっ！ 早くなんとかしなければ。そこへ現われたのが、ゲゲゲの鬼太郎とその仲間たち。ンナロとばかり、魔境にのりこんだっ！ アイテム、敵キャラ、隠れキャラの多さにはとにかくびっくり。でも、がんばって一挙大公開しちゃったぞっ！

マップで行き先をえらぶのだ！

魔境マップには、各魔境の門が載っている。水晶玉の出る魔境は、この中のどれか1つだけ。どの魔境でも見つからなかったら、隠れ魔境があるはず、探し出せ。

魔境マップ

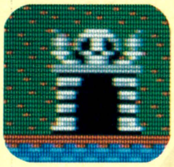


妖奇



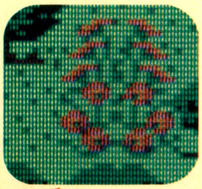
↑面は4種類あって、どれにあたるかはわからない。たましいを10個集めるのだ。

妖炎



↑10本のろうそくに火をつけなくてはいけない。つるべ火が、その火つけ役だ。

お花畑



←魔境をクリアーすると、その魔境の跡が、お花畑に変わるのだ。

妖怪城



↑妖怪城にいる、強敵妖怪をやっつければ面クリアー。

妖空



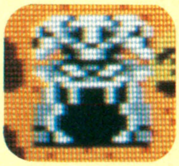
↑一反もめんに乗って、妖怪10匹やっつける空中戦だ。

ミステリー

➡どの魔境に通じているのか、入ってみなければわからない。まさに、ミステリー。

妖界



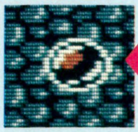


←面の種類は2つだ。どちらでも、とにかく敵を10匹やっつければ、いいのだよ。

砂かけばばあに呪文をかけてもらえ!!

水晶玉を手に入れたら、砂かけばばあの家に直行だ。妖怪城に入るための呪文をかけてくれる。オカリナも3つそろえておきたいね。

水晶玉



砂かけばばあの家



↑魔境マップに載ってる魔境のどこか1ヵ所に出る。はっきり言って目ン玉だぜ。



←普通は、1、000点しかくれない。



↑最初の魔境で水晶玉を手に入れると、2,000点くれるわけ。

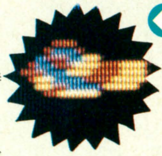
鬼太郎のアイテムはこれだっ！

手ばり以外は、魔境のなかで見つけるのだ。取ると武器のセレクトが毛ばりから今取ったものに移動。最初の1発は自動発射されるぞ。



←毛ばり

鬼太郎が最初に持っている武器だ。何発使っても減らないから、バンバン撃っていこう！



←ちゃんちゃんこ

取ると3発もらえ、15秒間無敵になる。✚ボタンでコントロールして敵を倒すと高得点だ。

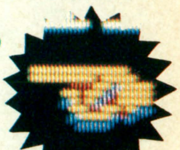


↑鬼太郎

鬼太郎自身の動きは左右、ジャンプ、しゃがむの4方向をとることができるのだ。

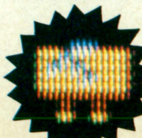
↓げた

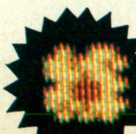
1回取ると4発もらえる。ちゃんちゃんこと同様に15秒間無敵、げたで敵を倒せば高得点。



→指でっぽう

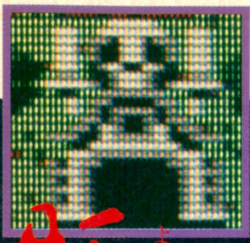
1回20発もらえる。撃つと敵を突き抜けていくから、連続してやっつけることができる。





←火炎

グルグルと円を描いて回るから、わりと広く敵を倒すことができるぞ。

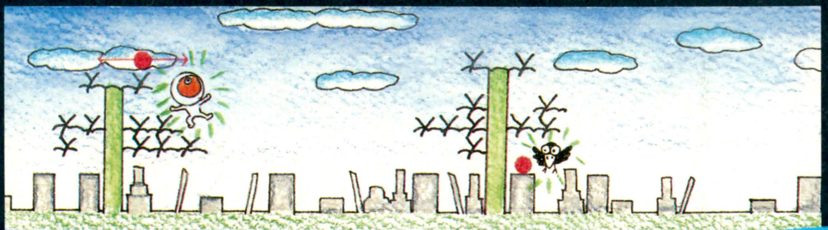


妖奇魔境

たましいを10個集めるのだっ!!

お墓やお堂といったように、いかにもお化けが出そうな設定だ。おまけに薄暗いところばっかだし。ここでは、人間のたましいを10個奪い返せば、クリアーだぞ。

墓場





たましい

↑妖怪に奪われた、人間のたましいを取り返せ!

地面を歩いていると土ころびがゴロゴロ通るから、墓や木に飛び移りながら、動いていったほうがいいぞ。朱の盤が空から降りてきたら、わりと低い位置で構えて、狙い撃ちすれば簡単だ。敵妖怪も少ないし泥田坊でも出してみる!?



↑あー、げたを取ろうと思ったのに、朱の盤が来ちゃったい。早く下に降りてやっつけとこう。



↑泥田坊だ。こいつは、鬼太郎が2画面分ダダダッと走り抜けると出てくるぞ。ヌッと。



土ころび

←地面を転がっていく。しゃがんで撃とう。100点。



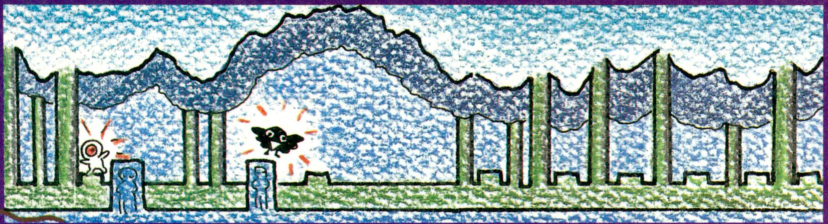
朱の盤

→伸び縮みしながら飛んでくる。300点。



↑カラスのとまってる扉が、魔境マップに戻れるほうだ。じゃ、次。

森

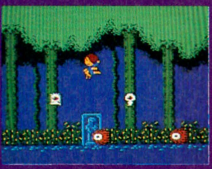




←カラスは、マップで出場所を確認して取ろうね。

ここは、墓場に比べて、かなり足場が少ないね。お地蔵さんだけが頼りだ。たましいをジャンプして取って降りたところが土ころびとバッタリ! なんてことになんないように、気をつけようぜ。

→目玉おやじを出すときは、敵妖怪が出ないうちにしようね。





←右に泥田坊、左にあまめはぎ、忙しい。



あまめはぎ

↓コマ攻撃で迫ってくるんだぜ。300点。



土ころび

↑墓場と色違いだ。動きは同じ。100点。

隠れボーナスキャラだよっ

目玉おやじ



←全魔境に出る1UPオヤジ。マップに示してある地点で左右に向きながらジャンプすると出てくるのだ。

マル秘箱



←2画面分、鬼太郎を直進させると出る。ぶつかる回数によって得点が変わる。

妖怪自動車



→妖炎魔境でちゃんちゃんこを使って敵を倒すと出現。取ると2、000点だ。

カラス



→妖空・妖奇魔境で出口の扉を教えてくれるぞ。マップに示した地点を通過せよ。

毛目玉



→目玉おやじのニセ者だ。まちがえてこっちを取ると、逆に1人減るぞ。目玉おやじと重なってるときもある。

妖怪ポスト



←10回ジャンプすると出現し、11回めに消滅。取れば500点だよ。攻撃すると消えるぞ。

王様



←妖界魔境で、げたを使って敵を倒すと出現。消えるけど5、000点。

茶わん



↓妖空の山と海の面。ちゃんちゃんこで敵を倒すと出る。呼子と同じ。

呼子



→妖界と妖炎魔境でBボタンを20回押すと出現。2、000点+スピードUPだぜ。

妖怪めがね



←妖空の死木林と鍾乳洞面。ちゃんちゃんこで敵を倒すのだ。取れば5、000点。

古代の石臼



→妖怪魔境で出現。出し方は、ちゃんちゃんこで敵をズバッと倒す。2、000点。

ざしきわらし



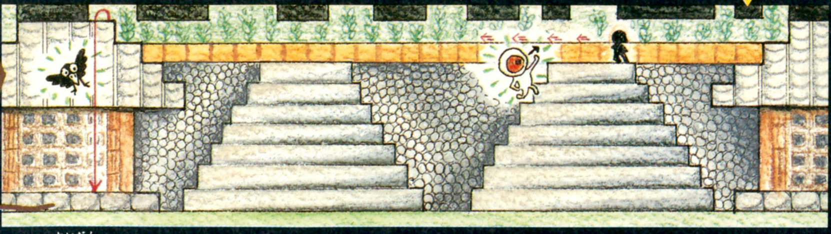
→妖界と妖炎で出現。カラスと同じで、マップに示した地点を通過するのだ。

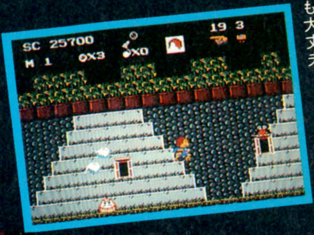
油すまし



→妖奇のお堂と川辺で、げたを使って敵を倒すと出現。5、000点っ!

お堂





←水晶玉も取ったし、まだ1面だからオカリナー1個でも大丈夫。よし、妖怪城だ。

お堂の両わきに、ダンダンの階段だ。地面では、だるまが七転び八起きしてるけど、特に地面を歩く必要はないから、ときどき出てくる、のっぺらぼうに気をつければ、問題はない。わりと楽〜な面といえるね。げたで敵を倒して、油すましの5,000点ボーナスもいただいてしまおうぜっ！



↑のっぺらぼうの登場だ。こいつは、だるまを3匹倒すと出てくるのだ。鼻はあるようだな。

だるま



↑おむすびころりんなのだ。毛ばりで100点。



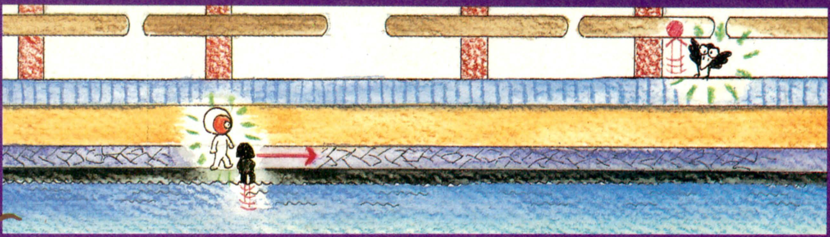
↑げたを取って、そのげたで敵妖怪をズバッと切ったら、油すましが出てきた。へんな顔。

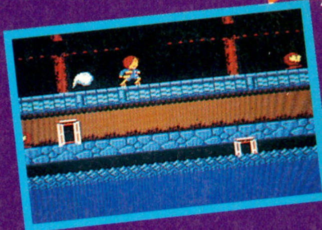
のっぺらぼう



←画面左右のどちらかから、ぴょんぴょん跳びはねて出てくるのだ。300点。

川辺





←カラスを取り忘れたとき、毛ばりを30発ほど撃って、かすれてきた扉に入ろうぜ。

夜の川なんて、蚊が出そうでいやだねェ。ここは、たてくいの上、へいの上、地面、川のなかと4段に亘って足場が分れてるから、楽ちんなのだ。まくらがえしは、地面か川のなかで待ち構えてれば大丈夫。泥田坊を出してギョッとするのも夏らしい。



↑目玉おやじの位置が、ちょっと遠いぜ。へたにジャンプしてキジムナーにやられるのもねえ。

まくらがえし



↓ぜんまいで動く人形みたいだな。カタカタ。100点。

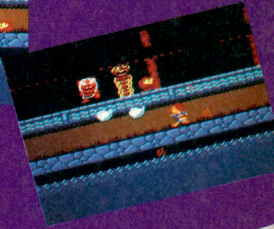
キジムナー



↑ねむり砂をまいて鬼太郎を眠らそうとする。ニクタラシイ顔だ。300点。

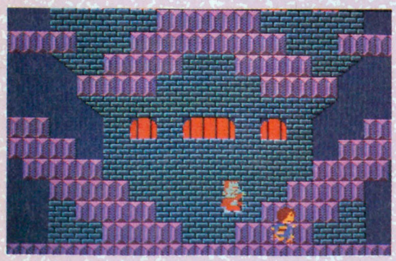


↑げげー、泥田坊にはさまれちゃったよぉー！ こいつらできてんのかな？ 2人の仲をじゃましちゃいけないな。



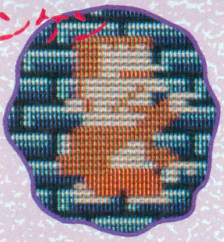
↓まくらがえしに泥田坊、そしてキジムナーの3敵が並びましたっ!! パチパチ。

妖怪地獄 其の壱 バックベアード

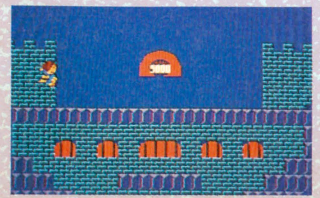


↑すべりやすいから、✚ボタンを押しすぎないように。フランケンが出たら逆の方に進むといい。

フランケン

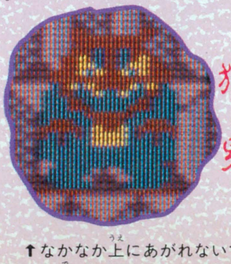


→トトントンと降りてきて鬼太郎を追いかける。当たると負けの100点。



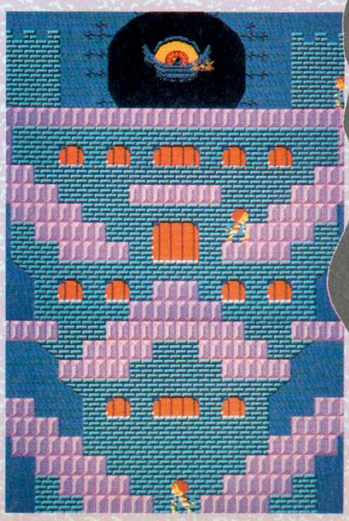
←急所は目玉だ。目を開いた瞬間にジャンプして毛針を撃ち込むのだぞ。

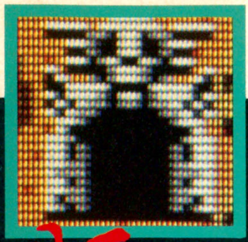
狼男



↑なかなか上にあがれないでいると出てくるぞ。ジャンプするけど横に並んだとき撃て。200点。

魔境をクリアーすると扉が2つ出現するよね。1つは、魔境マップに戻り、もう1つは地獄へご招待だ。隠れキャラのカラスかざしきわらしを取れば、どっちだか見分けがつくんだけどさ。なぜか地獄に招待されちゃったときは、ここを読んで、何とか抜け出してよね。

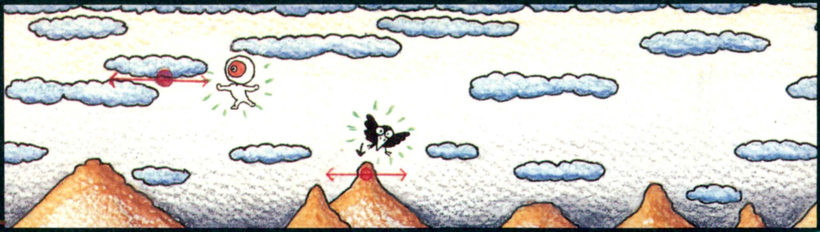




妖空魔境

フワフワ一反もめんに乗って







↑フワフワしすぎて、ちょっと動きが鈍いんだな。

まっ暗な空なのに、なぜか雲は青いぜ。めんどうな妖空魔境のなかでも、とくにめんどうなのが、この山の面。だって、毛羽毛現＆ふらり火なんていうヘーンな名前のやつとかみなりが、いっぺんに出てきちゃったりするのだ。１匹だってやなのに、んとにもう。



↑のっけから、こんな写真見せちゃってゴメン。でも、ひっくり返ってる姿が、なんともいえずカワイクて、思わずカシャッ。



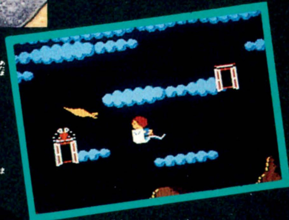
↑あっ、カラスだ。このカラスいっつも横向きで、パタパタ飛んでるんだよね。へんだなぁと考えながらも取ってしまおう。



←頭にカーラー巻いたまま取らずに出ちゃったので300点。

→画面下から登場してくる。火炎でやっつけろ。500点。

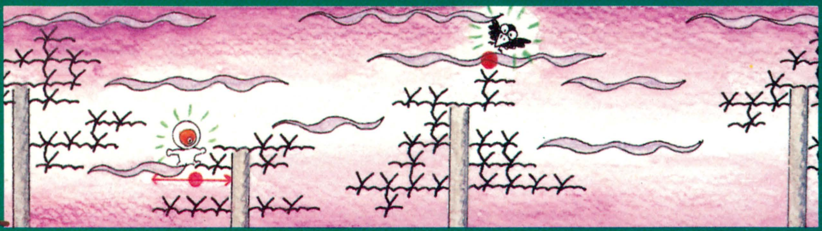


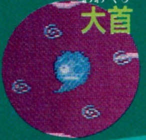


↑空なのに扉がポッカリ。妖空ってさ、やっぱり設定にムリがあるんじゃないか。

ふんどしのような一反もめんに乗って、敵を10匹やっつけるのだ。ここに出てくる敵どもは、輪ッカになって、グルグル回って飛んでくるから、なかなか手強いのだな。あまり入りたくない魔境なんだよん。



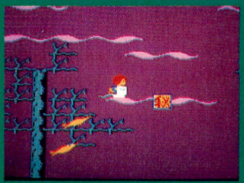




←周りのウズマキは真空という意味らしいぜ。画面の端にいるうちにやっつけよう。500点。



うむむ、ムラサキの空なんて見たことないぜ。さすが、魔境してるじゃん。さて、ここに出てくる敵はというと、魔女に大首。大首はグルグル回ってるだけだけど、魔女はカマをスパッと投げてくるのだ。木でも切りにきたのかなっと。

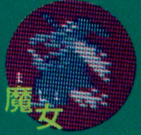


↑マル秘箱が出たぞ。得点の種類は1,000点、2,000点、3,000点、5,000点の４つ。絶対取るべし。



↑げたが出たのに、大首のヤツがじゃまするから、取りに行けないじゃないか。こうしてやる。

→よし、死木林もクリアーできたぞ。オカリナも２つあるし妖怪城行くか。



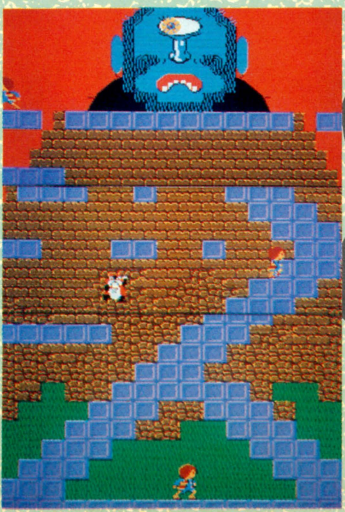
←横に並ぶとカマを投げる。あい間に撃て。300点。

→ツチノコの妖怪。後ろから毛ばりで狙え。100点。



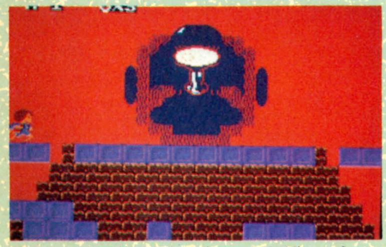
妖怪地獄 其の弐 見上げ入道

原作では、妖怪学校の先生で、子供を次々にさらってくるのだ。得意わざは、霊界流し。意味不明だが、とにかく、口から〝霊界〟というものを吐き出すのだな。子分は、見上げ入道の分身と、団三郎という名のタヌキ。ひょうきんなキャラだな。

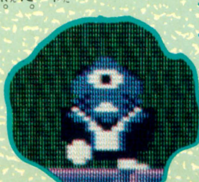




→ポンポコおなかを叩くひょーきんタヌキだ。しつこいぞ。100点。



↑こいつの弱点はひとつ目だ。霊界流しに気をつけながら、ジャンプして目を狙えば5,000点だ。



↑ちっこい見上げ入道を吐き出しながら、下に降りてきて、また横に進むぜ。こいつは300点。



←ポンポコタヌキはしつこいから早いとこやっつけて上に昇るのだ。

空中戦だい!!







↑ちっ、かまなりが出てきちまったぜい。扉も開いたことだし、早いとこ入っとすっかな。これは、7面めの場面での出来事。

全魔境のなかで、いっちばん明るい面だ。なんたって青空だもんねっ！青い山は氷山だから、もしかすると、ここは、とっても寒いところなのかもしれない。鬼太郎のやつ、半ズボンにハダシで平気なんかいなぁー。ここで出てくる大物敵妖怪は、かまなりとこうもり猫。隠れキャラの茶わんも見つけてしまおうぜっ！



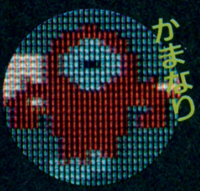
↑こうもりを周りに引き連れて、鬼太郎の背後から飛んでくる。動きは単純だ。500点。



↑ベナンガランが2匹とカラスが1羽。なんかこう、平和な光景だなぁ。そういえば、ベナンガランって何で空飛べるわけ？

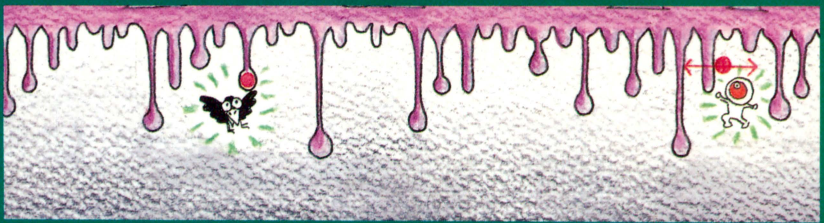


↑ムッ、こうもり猫め、またヒキョーにも背後から攻撃してきたな。こういうときは、クルッと振り向いてベシッと撃つのだ。



↑わかりにくいけど、シッポがカマの形してるのだ。だからかまなり。300点。







←5面でのクリアー場面だ。まだオカリナ一つだけだし、また次の魔境に行かねば。

上からボタボタたれ下がってる部分は、通り抜けるとベトベトにひっついちゃうのかと思ったら、ちゃんと通りぬけられるのだな。ここでもまた、あの手強いかみなりが登場してくるぞ。強いやつなんだけど、見るとなんか笑っちゃう。



↑大首の出現。妖怪ポスト取りたかったけど、このまま降りてかない限りムリ。大首のヤロー。



↑いかづちを8方向に飛ばす。もう1回飛ばすあい間に撃っちゃえ。

↓指でっぽうだ。このまま画面を動かさずに、かみなりをやっつけてから、取りに行くといい。



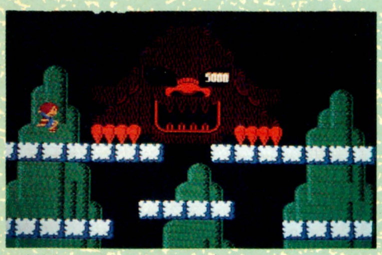


↑こいつ、ちゃんと見えてんのかなと思うほどに目がふし穴なのだ。

妖怪地獄 其の参 赤舌

赤舌は、化け犬なのだ。赤いのは舌じゃなくて、水車なんだって。んじゃ、舌はどこにあるのさ、赤舌の舌は。なんてアラさがしはやめて、と。最初のうちは、敵が出てこない。シメシメなんて油断して上に昇っていくと、シャレコウベの突然の攻撃にやられちゃうのだ。

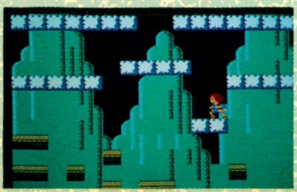




↑赤舌の弱点も、やっぱり目なのだ。なんだ、みーんな目ばっかじゃん、と言わずに倒しなさい。



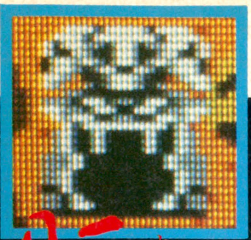
→赤舌の近くで、弾を吐きながら飛び回る。動きは遅い。100点。



←シャレコウベが出たら、パパッと反対側に切り返してしまうのだ。



↑ストンと降りると、スーッと横に動いて骨を投げて鬼太郎に向かってくる。300点じゃい。



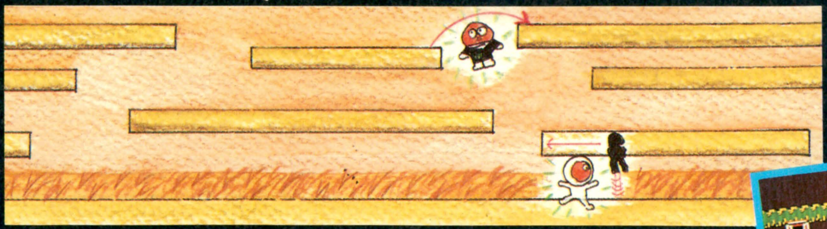
妖界魔境

敵妖怪を倒せ！



↑赤毛のオバアさんだ。飛びつく前に撃て。200点。

すすき原



↓ここでは、カラスじゃなくて、ざしきわらしが出口を教えてくれるのだ。



地面には、鬼太郎の首の高さまでもあるすすきが生えていて、敵の姿や弾を見落としてしまいがち。よく注意して動かないとアブナイぜ。隠れキャラの呼子を取ると、スピードが速くなりすぎて、かえって危険な場合もあるからさ。



↑次に水虎がたつまきを吐き出す前に、毛ばりで撃ってしまうのだ。そうすれば、妖怪ポストもいただきだぜ。



←フワーッと飛んで冷凍たつまきを吐くぞ。300点。



←伸び縮みして飛んでくる。300点だい。



←クッサイ息を吐く。1,000点。



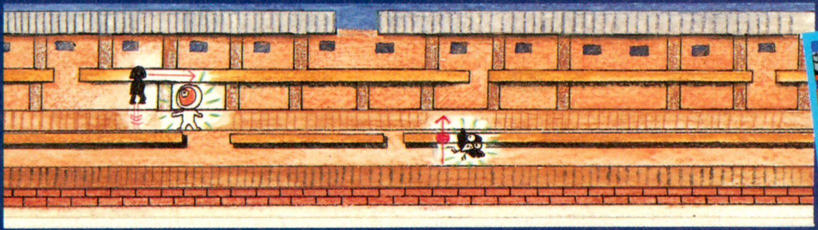
→岩を投げてくるのだ。200点。

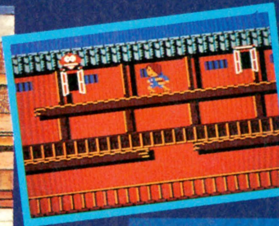


←右からクサイ息、左から冷凍たつまき。クサイやら寒いやらで。

屋敷

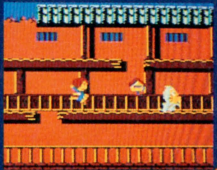
ここの魔境の種類は2つしかない。それぞれ上下4段の足場を使って、敵を10匹倒して、クリアーしていくのだ。2種類しかないといっても、2面、3面と先の面になるほどに、敵も増えて、かなり難しくなるから楽しみだぜ。





←このざしきわらしの顔。いかにも、ヘイ、お帰りはこちらでいって感じ。

オンボロ家屋敷なのだ。悪く言えばオンボロだけど、良く言うと、いわゆる妖怪の出てきそうな、ヒューヒョロヒョロと風の吹きすさぶ音が聞こえてきそうな屋敷、というわけだな。敵がいっぱいいるけどパターンは似ているようだ。



↑ねずみ男の奴、なんて今回は、裏切って敵にまわっちゃったんだよー。正面向いてみろ、えっ！



←ジャンプに注意。300点。



→ただボボボーっと燃えて通るだけ。100点。



←手のひらに目がついてる。動きはのろい。300点。



→アリランの歌が好き。200点。

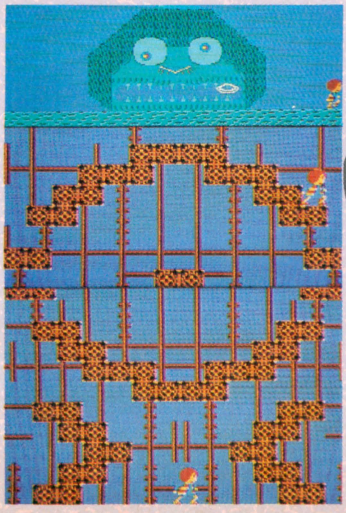


→背後から敵が出てきたか。振り向かないどこ。



←呼子が出てきたけど、スピードが出すぎちゃうからなあー。

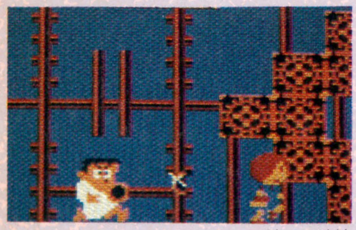
妖怪地獄 其の四 たんたん坊



たんたん坊のことを、我がファミ通編集部では、ドラエモンのそっくりさん、と呼んじゃってるんだよね。たんを飛ばして攻撃するから、たんたん坊という名らしい。子分も子分。口のお化けばっかで、笑っちゃうのだ。



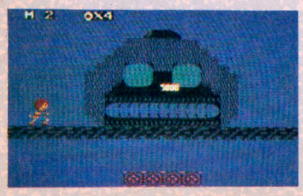
→寒い日に、真空を吐き出して、スパッと切っちゃうという妖怪。100点だ。



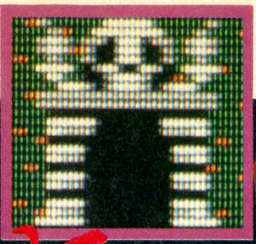
↑かまいたちって、タコのような顔した板前さんみたい。吸い込まれそうで怖いですね。



↑頭の前後に口があるのだ。前で食べた物が後ろの口から出ないのかな。300点。



←弱点は、鼻と目だ。ジャンプしながら、毛ばりを撃っていけばオーケー。

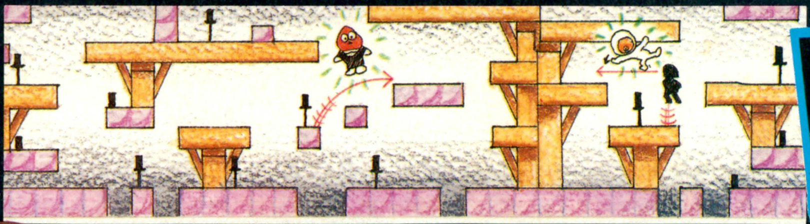


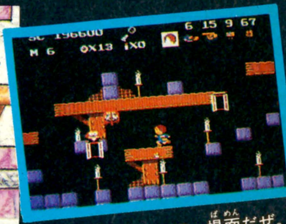
妖炎魔境

永久保存版

すべって落ちるなよ！

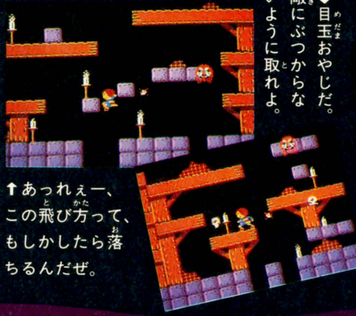
石だたみ





↑第6面でのクリアー場面だぜ。オカリナ1つはチト心細いよな。

このムラサキ色の石が、よく滑るんだ。✚ボタンをうまく使いこなさないと、あっというう間に、ツルン、ストンだぜ。だから、ここでも隠れキャラの呼子は、あまりオススメできないな。とにかく、落ち着いて操作することだ。



↓目玉おやじだ。敵にぶつからないように取れよ。

↑あっれぇー、この飛び方って、もしかしたら落ちるんだぜ。

うぶめ



←左右に横切るとき、尻からフンを飛ばす。300点。

さざえ鬼



←動きすばやく、跳びはねるから注意。200点。

皿小僧



↑ひょーきん小僧だが皿光線を出す。300点。

おどろおどろ



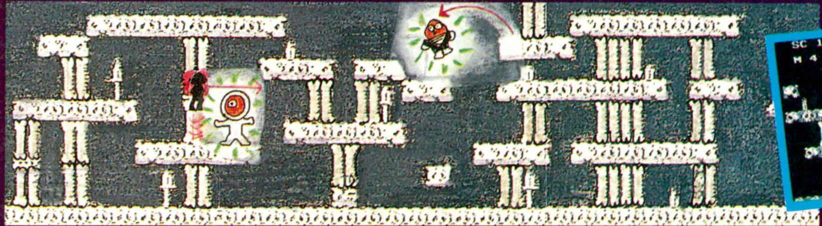
→こりゃ怖い顔だ。上下に波線状に動いてく。200点。

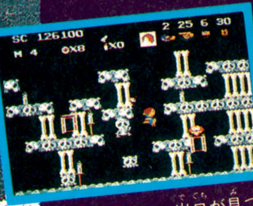
つるべ火



←火つけ役。うまくコントロールしないと火がつけられない。

ドクロ部屋



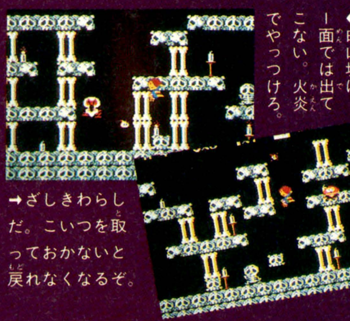


↑ワッホーイ、出口が見つかったぜ。こんなとこヤダ。



ここは、石だたみ面のように、穴に落っこちないですむからいいよね。でも、背景のドクロと敵のガイコツの見分けがつきにくいのが難だぜ。突然背景のドクロがガイコツとなって動き出すように見えるときがあるから、要注意なのだ。

なんたって、全魔境中、いちばんオドロオドロしくて、難しいのが、この妖炎魔境といえるんだな。仲間のつるべ火を、うまくコントロールして、10本のろうそくに火をつけなければならないのだが。



←白山坊は、1面では出てこない。火炎でやっつけろ。

→ざしきわらしだ。こいつを取っておかないと戻れなくなるぞ。

ガイコツ



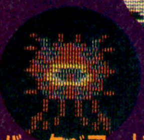
←ガッチガッチと歩いてくるだけだ。100点。

蛟龍



←キリン・メッツ色。じっとしたまま、光線を出す。200点。

バックベアード



→妖怪地獄に出てくるのと同じ奴らしい。動かない。300点。

白山坊



→武器は持ってないが触れたら最後だぜ。300点だ。

へんな やつら！

泥田坊



←好きだぜーっ、こいつ。人を驚かすのが趣味のようだ。500点。

ブルブル



→妖空の鍾乳洞面で、妖怪めがねを取ると出現。毛ばりで撃てば、5,000点だぜ。

ぬらりひょん



←妖怪と妖炎で、クリア1直前に1分間待つと出現。撃つと5,000点。

目目連



←魔境に入って150秒後に出現。倒せない。

隠しコマンド フリープレイできるぜっ！

① Bボタンと✚を押したままリセット
② Bボタンと✚を押したままリセット
③ Bボタンと✚とジョイスティックの下を押したままリセット
④ Bボタンと✚を押したままリセット
⑤ Bボタンと✚を押したままリセット

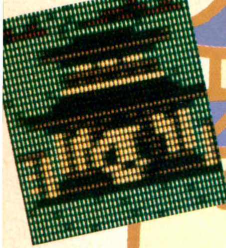
最近のこの手のゲームには、必ず隠れてるようだな。ただし、ここではコントローラーの他にジョイスティックが必要なのだ。本体のコネクタに差し込んで、上図のようにやってみてくれ。

とっておき 夢子と猫娘



妖怪地獄にも福がある。ここで、敵を30匹倒すと、なんと夢子と猫娘が降りて来るのだ。夢子は地獄脱出チャンスを、猫娘は5,000点くれちゃう！ 猫娘は下からチョンと触わると、スカートひらりのおまけつきも見られるぞ！

妖怪城攻略法

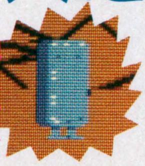


さあーっ、いよいよ妖怪城だぜっ！ 魔境の中で、水晶玉とオカリナを手に入れれば、砂かけばばあに、呪文をかけてもらって、妖怪城に入ることができるのだ。この妖怪城で、最後の大物妖怪を倒せば、無事、面クリというわけだ。そして、また新たな魔境マップへと鬼太郎は進む。んじゃ、妖怪城全公開しよう。

おれたちゃ助っ人だよん

オカリナの意味は、実は仲間を呼ぶためのものだったのだ。妖怪城の妖怪はかなり手強くて、とても鬼太郎ひとりじゃ太刀打ちできない。最高3つまでのオカリナを取っておけば、仲間たちが助けてくれる。

ぬりかべ



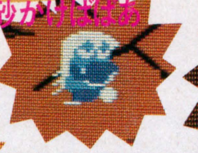
←ズデデーンと前に立ちはだかって、守ってくれるのだ。

子泣きじじい



→敵の背中にとりついて身動きできなくしてくれるぜ。

砂かけばばあ



↑敵に向かってパッパカ砂をかけて、攻撃を弱めてくれるわけだ。

オカリナ



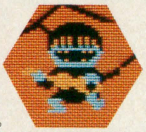
↑3つ集めておけば、まずは安心。最低でも2つは欲しいところだ。

1面 吸血鬼エリート・弟



まずは、1面の妖怪だから、あんまたいしたことはないのだが、油断は禁物。ぬりかべを呼んで、毛ばりを撃つのだ。

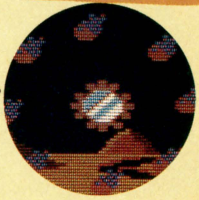
↑こいつはチョロイもんだ。画面左端でしゃがめばぬりかべが来てくれるよ。



←右端からギターをかきならして、横歩きにまっすぐ向かってくる。エヘラエヘラしてるぜ。

2面 髪さま

フラフラと回りながら迫ってくるぞ。ぬりかべと毛ばりじゃ、もう効かない。子泣きじじいに助けてもらって、火炎か指でっぽうで倒すのだ。



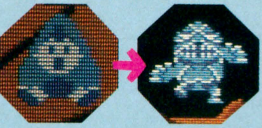


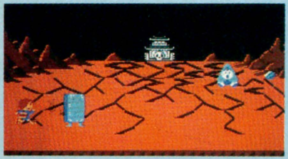
←まずはぬりかべ、そして砂かけばばあに攻撃力を弱めてもらい、最後子泣きじじいでしめくくりだ。

↑まわりの弾が、次々に飛んでくるのだ。髪さまってどういう意味かな。

3面 雪ん子

冷凍光線を出しちゃう、かわいい雪ん子だ……と思うのはアマイッ。火炎か指でっぽうで倒すと……!?



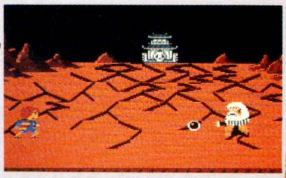


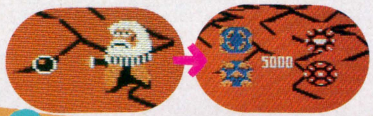
↑雪ん子は、ブリッ子してたんだぜ。実の姿は、おっかない妖怪だったのだ。でも、これはもう死ぬ寸前だよ。

←チョチョンチョンと、奇数歩ごとにジャンプしてくるのだ。

4面 悪魔ベリアル

西洋人だということだ。雪ん子と同じように、ジャンプしながら近づいてくるぞ。魔法の玉を投げるから、ぬりかべと指でっぽうでやり返せ。

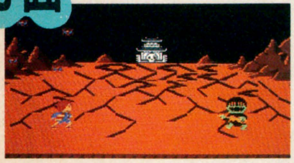




←この悪魔もまた変身しちゃうのだっ。なんと、最後に4分裂。うまくよけろよ。

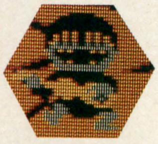
↑おじいさんだからと思って気を許しちゃだめだぜ。なんたって西洋人だかんな。

5面 吸血鬼エリート・兄



1面に出てきた奴の兄きなのだな。さすがに毛ばりなんかじゃ効かないぜ。ぬりかべに手伝ってもらって指でっぽうを使うのだぁっ！

↑弟もそうだけど、コウモリを連れて来るなよな。恐いじゃないか。



←弟は青、兄キは緑の色違い。ヘタな音符をまき散らすから、当たらないように気をつけるのだ。歯がミソッパなんだぜ。

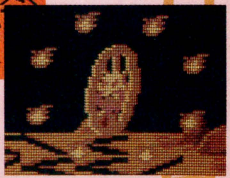
6面 輪入道

大きな輪っかでグールグルグールグル回るから、めんどうなやっちゃ。子泣きじじいに火炎だ。



↑そうだ、書くの忘れてたけど、画面右下のガイコツメーターは、敵の命のバロメーターなのだ。最後0になったら敵はオシマイ。

↓武器は炭素光線だ。動きがランダムだから、狙いにくいんだよね。

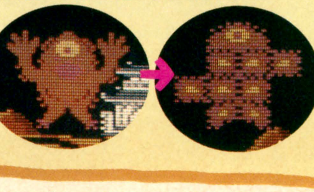


7面 ひでり神

ビューンとジャンプしながら向かってくる。火炎を使うと姿を変えてきてウルサイから、ぬりかべと一緒に、指でっぽうで迫るべきだ。



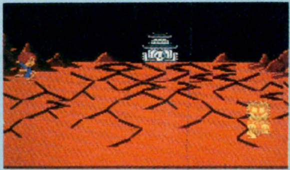
←姿を現す前に、火の玉を一発投げてくるぞ。それからピヨヨンと出てくるのさ。



←火炎を受けると、こんな姿になっちゃうのだ。

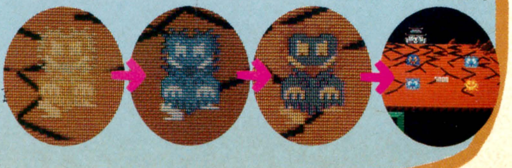
8面 ほうこう

最後の大物妖怪だぞ。とにかく強いのだ。はじかれてもめげずに、火炎か指でっぽうを撃ち続けるのだ。で、倒した、と思っても油断しちゃいけないんだからね。



←手をブラブラさせて出てきたかと思うと、あらゆる攻撃をしかけてくる。

↓きわめつけ、4変化！ 青から金へ、そして金から4色カラーへ、最後は4分裂してしまうわけ。



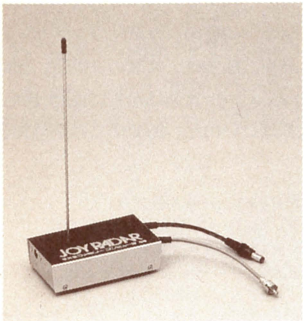
INFORMATION

ファミ通インフォメーション

インフォメは今号からちょっともようがえして、情報満載でお送りしまーす。ひきつづきよろしくたのむぜっ!!

NEW PRODUCT

君のファミコンがワイヤレスになる!!



「JOY RADAR」(価格 5500円)に関するお問い合わせはHAL研究所☎03-252-5561まで。

「またファミコン出しっぱなしにしてっ!! ちゃんとかたずけなさいっ!!」と、お母さんにいつも怒られているキミ、心の中でこう口ごたえしてるんだろう！「だってファミコンとテレビはコードでつながってるんだから、いちいちはずしてらんねーよっ!!」

そーゆう一般家庭にありがちなもめごとを解消してくれる新製品ができたのだ！ あの『ジョイボール』を開発したHAL研究所から8月に新発売される『JOY RADAR』がそれっ。この『JOY RADAR』は送信部と送信アンテナで出来てて、それをテレビとファミコン本体に取りつけると、なんとキミのファミコンは一瞬にしてワイヤレスファミコンに大変身！ するのだ。なんたってテレビとファミコンが切り離せちゃうわけだから、どんな所でも遊べるし、かたずけるのも簡単。これはお母さんも大喜び、ですな。

EVENT

公園通りでファミコン大会!?

今度、週刊ヤング・ジャンプが主催して、ファミコン関連のイベントをやるそうだ。場所は東京渋谷・公園通りにあるオーディオショップ『CSV』。内容はと言えば、ファミコン4超人＋1を倒せっ！ てなもんで、ま、いわゆるファミコン・バラエティ・ゲーム大会なわけだな。時は来たる7月26日の土曜日、お昼の12時から。腕に自信のある人は、集って、超人たちをいためつけてやろう。「4超人＋1」って？ それはヤンジャンを読んでみてちょ。



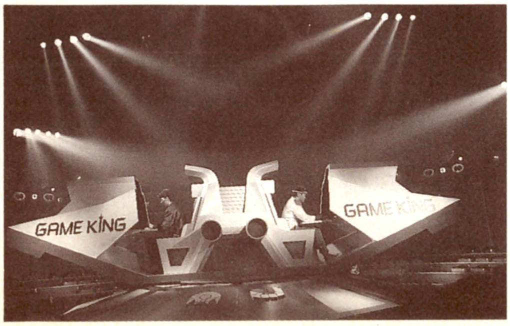
ヤンジャンをにぎわす『4超人＋1』彼らに挑戦するのはキミなのじゃあ。

PRESENT

300名に招待券プレゼントだよっ!

この夏ファミコン大好き少年達の話題をさらいそーな映画『スターソルジャーの秘密』と『GAME KING』の招待券をプレゼントしちゃうよっ！ 絶対見たいって人は、はがきに自分の住所、氏名、年齢、電話番号を書いて下のあて先へ送ろうぜっ。抽選で300名様にプレゼントします。締め切りは8月1日必着だよっ。どんどん応募してね！

●あて先 〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ファミコン通信編集部 SS係まで



「スターソルジャーの秘密」と「GAME KING」は、7月20日公開予定。(配給／東宝)

EVENT

"コンピューターワンダーランド"に行こう



会場■西武百貨店 7階大催事場
会期■昭和61年7月25日(金)～8月20日(水)
主催■朝日新聞社
お問い合わせ■(株)アスキー☎03-486-8010

コンピュータって何だろう？ どんなことができるのかな？ そんな疑問に答えてくれるイベントが始まるよっ！ コンピュータの歴史からその未来、パソコンゲームやコンピュータグラフィックス、とにかくコンピュータのことならなんでもOK。

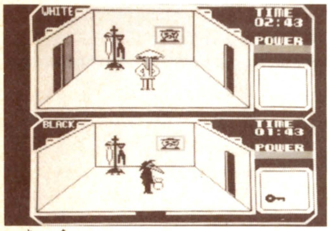
しかもこのイベント、ファミ通読者には特典つき。なんと200名様に招待券をプレゼントしちゃうのだ！ しかもそれにはずれちゃった人でも、このファミコン通信を持って行けば入場料が100円引きになるよ。

招待券希望の人は、はがきに住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、下のあて先に送ってね。締め切りは7月31日(木)必着だよ。

●あて先
〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ファミコン通信編集部
CWチケットプレゼント係

EVENT

スパイvsスパイ決戦大会！



お問い合わせは、ジャスコ☎03-407-9970まで。

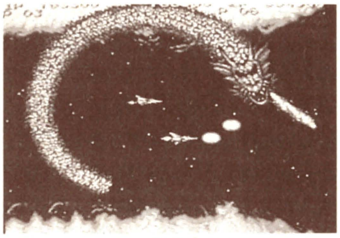
数あるファミコンゲームの中で異色の輝きを放つ、『スパイvsスパイ』。のめりこむとやめられないんだよね、これが。この『スパイvsスパイ』の決戦大会が始まるんだよ。実際参加する人は128名、地区大会をへて、最終的には32名で日本一の腕をきそいあうってわけ。地区大会は7月23日㈬の大分県から始まって8月7日㈭の宮城県、そして8月20日㈬に東京で決戦大会。ほか大阪、広島、名古屋、埼玉各地で地区大会があるので、ぜひ見に行きたいよーって人は、ジャスコ『スパイvsスパイ』全国大会事務局まで、問い合わせしてみよう（電話番号は上にあるからね）。日本一のファミコンチャンピオンをまのあたりに見られるチャンスなんて、そうザラにはないぞ。

EVENT & NEWS

なにかと話題の『グラディウス』!!

『グラディウス』だ〜い好きのみんなにビッグニュース。　このたび発売元のコナミから、『グラディウス』の完全突破を認定するライセンスカードが発行されることになったぞ。申し込み方法はとっても簡単。『グラディウス』の6周目をクリアーしたときに出るシークレットワードを、その際の得点といっしょに、〒102 東京都千代田区九段南2-3-14 靖国九段南ビル コナミ株式会社『グラディウス認定証』係まで送ればOK。先着1,000名に『グラディウススタッフライセンスカード（完全突破認定証）』、さらに先着100名のスーパーパイロットには『グラディウスPACCAN BOY（カセット缶）』がもらえるんだって。こりゃあ、いっちょうチャレンジするっきゃないね。

あっ、そうそう、『グラディウス』といえばもうひとつ。コナミファン待望のグラディウス・ゲーム大会が、いよいよこの夏休みに開催されるのだっ!!　開催場所は東京、名古屋、大阪の3地区。腕に自信のある人は、すぐに応募しよう。でもって、どーすればいいかというと、官製はがきに住所、氏名、年齢、電話番号をしっかりと書いて、下のあて先まで送ってくれればいいのだ。締め切りは7月30日（水）。抽選でゲーム大会参加権がもらえるぞ。



↑これはゲーセンの新作『沙羅曼蛇』。

■大阪大会　8月8日（金）　11時30分より
会場　アクティ大阪　ABC朝日放送エキスタ
あて先　〒531 大阪市大淀区大淀南2
朝日放送 グラディウス・ゲーム係

■東京大会　8月9日（土）　11時30分より
会場　ANBテレビ朝日六本木センター第6スタジオ
あて先　〒106 東京都港区六本木1-1-1
テレビ朝日事業局グラディウス・ゲーム係

■名古屋大会　8月10日（日）　11時30分より
会場　NBN名古屋テレビ 第1スタジオ
あて先　〒460 名古屋市中区橘2-9-18
名古屋テレビ グラディウス・ゲーム係

PRESENT

ソロモンの鍵プレゼント!!

『ソロモンの鍵』プレゼントは（株）テクモさんの提供でーす。



これからのファミコンゲームは知性で勝負だぜっ、というキミに魔法使いのダーナ少年からウレシ涙のプレゼント！　なのだ。7月中旬発売予定の『ソロモンの鍵』のカートリッジを3名様に、その上本物の『ソロモンの鍵』（上の写真の鍵だぜーっ。これは貴重なコレクターズアイテムだぜーっ）を、なんと30名様にあげちゃうぞ。

応募方法は、はがきに自分の住所、氏名、年齢と電話番号を書いて、『ソロモンの鍵』カートリッジか、『ソロモンの鍵』の鍵、どちらかひとつ欲しい方を書いて下記の住所に送ってね。抽選で計33名にプレゼントしまーす。締め切りは8月1日必着。発表は発送をもって変えさせていただきます。

●あて先
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
（株）アスキー　ファミコン通信編集部
『ソロモンの鍵』係

編集部からごめんなさい

みなさん、突然ですがこーゆーコーナーができました。その名の通り、ファミコン通信紙上のいろんな間違いを「ごめんなさい」していくコーナーです。読者の諸君も間違いを見つけたらこのコーナーあてにはがきを送ってちょーだいね。じゃ今回は創刊号＆2号、2冊まとめての「ごめんなさい」でーす！

▶まずは創刊号、33ページ『スーパーマリオブラザーズ2』の記事「12周しないとウラに行けない」とありますがこれは8周の間違いです。すみませんでした。

▶創刊2号、20ページ『ドラゴンクエスト感激のマップ＆アイテム全公開』の記事についてお詫びいたします。この記事は、（株）エニックスの了解なしに掲載されたため、ゆきすぎた部分がありました。（株）エニックスをはじめ関係者のかたがたに多大な迷惑をおかけしましたことを、ここにお詫びいたします。

▶創刊2号、表紙において『ソロモンの鍵』が『ソロモンの謎』と掲載されていました。（株）テクモの皆様、申しわけありませんでした。このような間違いは今後いっさい起こらないよう十分注意いたしますのでお許しください。

と、いうわけで、今回のごめんなさいは終わりです。このコーナーへのはがきのあて先は右の通りです。気づいたことがあったら書いて送ってね。そのうちこのコーナーがなくなる日を信じて、待っていまーす。



T.TAMIYA

●あて先
〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル　㈱アスキー
ファミコン通信編集部『ごめんなさい』係

ジャンボプレゼント当選者発表

ハーイ！　お待たせいたしましたっ。いよいよ創刊号(第１号)のファミ通ジャンボプレゼント、当選者発表です。ぎーっちり名前がつまってるけど、目をサラのよーにして自分の名前を探してちょ！　第２回当選者発表も次号のこのコーナーでやるからねっ！

①VHSビデオ
大阪府　植田　義也
②一眼レフカメラ
北海道　渡辺潤一郎
③腕時計
福岡県　田代　勝治
熊本県　白坂　亜子
栃木県　熊川　俊英
④ファミコン
沖縄県　大城　勝行
埼玉県　桜井　福恵
宮城県　木野村　健
岐阜県　鳥山　貴裕
⑤ディスクシステム
東京都　大場　智之
広島市　福崎　哲郎
大阪市　北村佳嗣
北海道　河井　一宗
岐阜市　袴田　順子
⑥ラジカセ
神奈川県　星野　雄治
千葉県　権藤　創一
⑦ラジコンセット
愛知県　早川　貴之
兵庫県　今田　圭紀
⑧CDプレーヤー
宮城県　佐藤　武
新潟県　内山　潤
⑨ウォークマン
東京都　神倉　周一
岐阜県　洞口　広之
愛知県　加藤　和夫
⑩アスキースティック
千葉県　吉田　憲
長野県　深堀　芳雄
神奈川県　石井　猛
東京都　若月　良晃
東京都　小野井幸子
愛知県　橋本　純一
⑪巨人戦チケット
埼玉県　松崎　優司
千葉県　宗形　信司
千葉県　長谷川智一
東京都　遠藤　智勇
神奈川県　長谷川一良
東京都　河内　早苗
福島県　喜多　嘉輝
東京都　梶木　譲
栃木県　染谷　勝弘
神奈川県　永井美加子
⑫阪神戦チケット
兵庫県　山中　哲也
大阪府　三倉　輝久
大阪府　谷井　宣夫
大阪府　川合　俊之
京都府　安達　健二
滋賀県　大塚　初重
奈良県　網干　善教
三重県　林　海峰
山口県　前川　数夫
愛知県　友枝　雄策
⑬ファミ通グッズ
京都府　森田　章承
京都府　中村　泰久
静岡県　堀　和彦
広島県　坂井　健史
大阪府　北村　亮
東京都　寺沼　琢明
東京都　間中　定泉
埼玉県　森　秀人
神奈川県　芝本　浩三
兵庫県　宗藤　経明
東京都　占部　都美
愛知県　赤堀　全子
石川県　吉田　拓郎
北海道　井上　鑑
岩手県　高山　栄
福岡県　浅井　光
千葉県　中本　光夫
千葉県　古屋　陽一
東京都　亀井　秀雄
秋田県　鈴木　稔
新潟県　小泉　二郎
佐賀県　村岡　信子
東京都　出浦　京子
神奈川県　中村加代子
栃木県　下村　和夫
福島県　金平　葉子
千葉県　加藤　幸子
兵庫県　丸山　順子
大阪府　香川　守
神奈川県　森下まゆみ
千葉県　上野　二郎
埼玉県　千石　徹
長野県　佐藤　智雄
東京都　堀部　政男
岩手県　鈴木　広
ほか全48名



フロムナムコ

〝フロム ナムコ〟のコーナーへようこそ。このコーナーはナムコの最新情報をどんどん紹介していくスペースです。新作ソフトやイベントの予定など、新鮮な情報をどんどん提供していきますので、よろしくね。

さて、今週はお得なプレゼント情報をお教えしましょう。今、ナムコでは、人気のゲームソフト、『スーパーチャイニーズ』の発売記念として、主人公のジャッキーとリーをデザインしたテレホンカードをプレゼントしています。『スーパー……』のカセットについているアンケートはがきを送ると、毎週650名にプレゼントが当たりますよ。締め切りは７月31日(木)。どしどし応募してくださいね。　(ナムコット事業課)

ゲーマー大募集!

これがファミ通のゲーマー軍団だっ。



最近ファミコン通信編集部内では、ゲーマーとかマッパーとか、わけのわからん言葉が氾濫している。ゲーマーとゆーのはゲームが上手で、ゲームをすることによってお金をかせげる、いわゆるゲームのプロのことである。マッパーとゆーのは説明したいけど行数がたりないのでご想像におまかせする。

で、ファミ通編集部ではゲーマーを募集している。我こそはゲームのプロだっ、とゆー方は名のり出てください。必要条件は下の通り。よく読んで応募すること。

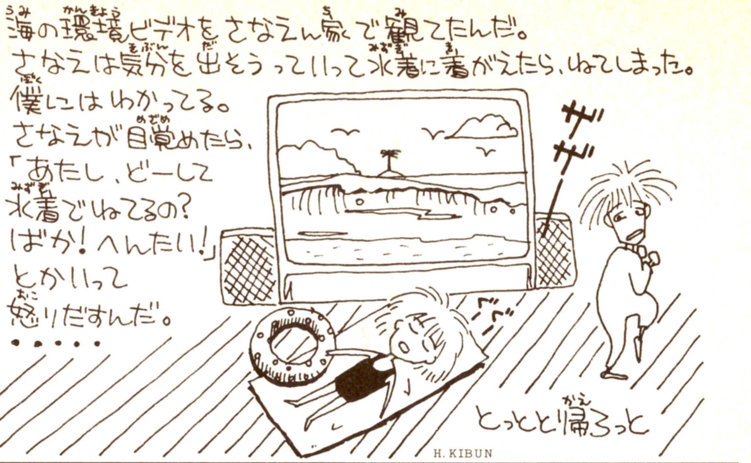
① 18歳以上であること(学生可)。
② 南青山に１時間以内で来られること。
③ 徹夜にたえられる体力があること。

以上の条件を満たして、腕に自信のある人は履歴書と写真、そして自分の一番得意なゲームのハイスコアを書いて下のあて先まで送ってくれっ！　私たちはキミの来るのを待っている！

●あて先　〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル（株）アスキー　ファミコン通信編集部『我こそはゲーマー』係

ファミコン通信 おすすメディア
お・す・す・メ・デ・ィ・ア

もうすぐ夏休み。わー、学校に行かなくていいぞー、朝からずーっとテレビが見られるぞー、それで、昼はずーっとファミコン……じゃあだめだからねーっ



BOOK 本

キングスナイト



スクウェア・MDクラブ
扶桑社
680円

ついに出ました(というか、もうすでに出ています)、スクウェアの立体ワザ! 来たる8月29日に発売予定のファミコンゲーム『キングスナイト』に先がけ、その内容をもとにシナリオが作られたゲームブックが発売されてます。その名も『キングスナイト』。同じなのは、当たり前というところでございましょう。副題は〝クレア姫を救え!〟。ああ、お姫さまを助ける冒険活劇なんだなあ、というのがよくわかる、やや説明的な副題ですね。

「古代マラルアに伝わる有名な伝説がありました。その伝説は、ある者が聞くと勇者の伝説であり、別の者が聞くと悪魔の伝説であり、同じ言葉で伝えられる伝説でも、聞く者によって全然中身の違う物になった不思議な伝説だそうで、古代の人たちは、その伝説を何回となく聞いて楽しんだといわれています。そんな中に、これから始めるこの『キングスナイト』の一節があったのです……」。思いきって9ラインも引用してしまいましたが、これがこのゲームブックの書き出し。時代設定はおそらくヨーロッパ中世、いわゆるファンタジーものということでしょう。オルセア王国のクレア姫が、隣国イザンデ王国に連れ去られたらしいという報告を受けた国王は、魔術師ハザンの助言により、ルジア村の若者レイジャック(通称レイ)を隣国に送った。そして、レイは選ばれた仲間とともに、幾多の困難が待ちうけるであろうライザンデの地に入っていったのでありましたあ。ババンババンバンバン。もうほとんど講釈師のノリの展開と言えますです。ま、たいていのロールプレイングゲームは、こーんなストーリー。『魔界村』しかり、『ドラゴンクエスト』しかり。古くは、『ドルアーガの塔』なんていうのもありました。いずれもお姫さまや恋人を助け出すという、女性がからんだストーリー展開ですよね。ロールプレイングゲームのパターンと言えば、パターンと言えるかもしれません。

さて、この本の内容ですが、ケッコウ最初からドキドキさせてくれます。事情を何も知らないレイのもとへ、騎士がカッポロカッポロ馬で駆けつけるくだりから始まったりして、あ一話はどうなっていくのかしら、と、没頭させてくれます。イラストも、いかにもロールプレイングッ! というような油絵調ではなく、親しみやすい漫画タッチのもの。ナカナカよろしいと思います。おすすめです。

さあ一っ、あとはファミコン版の『キングスナイト』を待つばかり。どーんな出来かなーっ!

Recommended!

MOVIE 映画

天空の城ラピュタ

原作・脚本・監督　宮崎駿
配給　東映



近所のパン屋さんにパンを買いに行って、飲み物を買おうかなーと思って、1本ビンを手に取って見て、何じゃこりゃ!? 『天空の城ラピュタ』。お城の味でもするのかしら、お城の味って言うと、やっぱり岩の味なんだろーか? と真剣に考えてたら、これ映画のタイトル!? めずらしいことしてくれますね、味の素サン!

パン屋さんの冷蔵庫で知った『天空の城ラピュタ』というのは、アニメーション映画のタイトルなんでした。写真を見て、ああ、宮崎さんのかと認識できる人は、アニメファンの人。そうです、あの『風の谷のナウシカ』、『ルパンIII世・カリオストロの城』の宮崎駿さんの手による、一大漫画冒険活劇、それが『天空の城ラピュタ』なのでした——。

イギリスのスウィフトが書いた『ガリバー旅行記』。第1部の〝小人国〟、第2部の〝大人国〟は

すごく有名。で、しかし、第3部に〝空中に浮かぶ島〟のお話があるのはご存じでした？　その島の名前が〝ラピュタ〟っていうんです。知らなかったでしょう!?

その〝ラピュタ〟をモチーフにして生まれた映画が、これだっ!!　ということ。キラ、おとくいさん、固定ファンがワンサカいるという、宮崎さんの画風・シナリオ・雰囲気。きっと観る人を、また感動させてくれることでしょう。

鉱山で働く少年パズーと、ラピュタ帝国の謎が隠された飛行石のペンダントを持つ少女シータが織りなす大冒険。8月夏休みロードショーであります。愛と夢があふれるアドベンチャーストーリーにもうすぐ会えるよ。

ちなみに併映もすごい。『続・名探偵ホームズ、ミセス・ハドソン人質事件/ドーバー海峡の大空中戦』。こちらのほうも、絵コンテ・演出が宮崎駿さんです。声の出演の広川太一郎さん、大塚周夫さんなどの名調子に載せて、これまた大娯楽爆笑巨編の決定版。テンポがとっても良いのです。こちらのほうも、イケますよ。

『未来少年コナン』のころから爆発し続けている宮崎駿ワールド。映画でアドベンチャーと言えば、すぐスピルバーグって浮かんでくるけれど、忘れちゃならないのが、この宮崎流アドベンチャー。『風の谷のナウシカ』から早や2年。また、あの感動が帰ってくるんですねっ！　なんて思わず少女趣味に走ってしまいそう。

とにかく、ナウシカを観て〝うれしかった〟人は、この映画観なきゃウソです。

VIDEO ビデオ

グーニーズ



VHS、β
ワーナー・パイオニア
14,800円
カラー、114分

Recommended!

宮崎ワールドがうんたらかんたら、などと申した後で、えーちょっとナンナンですが、やっぱりスパルビーグもいいですねー、とはワザとらしい(!?)。ビデオの新作情報では、『グーニーズ』をご紹介しましょう。

コナミのファミコンゲーム『グーニーズ』、大ヒットしましたね。BGMのノリも良かったし、もちろんゲームの中身も良かったし。でもね、その原作の映画『グーニーズ』をちゃんと観て、ああ、ここがこうアレンジされてこうなっているわけかあなるほどね……という理解のしかたしてます!?　意外と、ゲームには熱中してたんだけど、本編の映画は観てないんだよなあ〜、という人も多いかも。今度、ビデオが発売されますから、そーいう人は、感謝の気持ちもこめて観てみましょう。

ん!?　うちにはレーザーディスクがあるからそっちで観たいよーだって？　このお、ゼイタク者が！　それじゃあレーザーディスクで観なさい。ビデオ、レーザーディスクとも、7月25日に発売されます。レーザーディスクのほうのお値段は9,800円也とのことです。

製作がスティーブン・スピルバーグ、監督はリチャード・ドナー、音楽がデイヴ・グルーシン、そいでもって主題歌はシンディ・ローパー。こんなことは、もう周知のことですね。内容は、と言っても、これもみんなだいたい知ってますよね(なんてイイ加減)。特に説明はしないよん。

ファミコンソフトの発生パターンとして、いくつかそのキッカケがあるよね。業務用のゲームマシンからの移植、パソコンゲームからの移植、まったくのオリジナル、あるいは漫画・映画のキャラクターもの。その中でキャラクターものがかなり幅をきかせてきてますね、最近。やっぱり売りやすいんでしょうねえ。『スパルタンX』、『グーニーズ』、『忍者ハットリくん』、『オバケのQ太郎 ワンワンパニック』、どれもいいみたいですもんね。この夏、そして今年の暮れごろ、どーんなのが出るのかなーっと——えーと、何の話だっけ!?

Tokyo Disneyland® 公認 INFORMATION NO.4

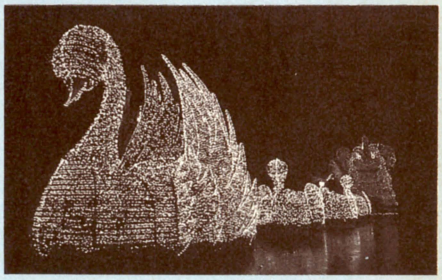
エレクトリカルパレードを見よう

あつはなついなあ、ちがった、なつはあついなあ！　でも夜になると、すこしは過ごしやすいね。今回は夜の東京ディズニーランドの話題です。

7月18日から8月31日の間、東京ディズニーランドでは、エレクトリカルパレードを毎晩やっているんです。スタート時間は午後の7時30分。フロート(山車)がパレードしてしまうっていう、あれですよ、あれ。

1台に数千個、また多いものでは数万個、7色のライトで飾られたフロートが全部で44台。全長が600メートルにもおよぶ大パレードが展開されるんです。その壮大さは、もう筆舌に尽くしがたいですよ、本当に。一応写真も載せてはみたけど、こんなものであなた、そのスケールや美しさを表わそうっていうのがまちがいですよ(自己批判)、そもそも。

ミッキーマウスさんたちの乗るおとぎの国汽車に続いて、不思議の国のアリスのセクション、シンデレラ、ピーターパンなどなどなどなどなど、物語やテーブ別に9つのセクションで構成されているこのパレード、約40分間にわたってボクたちの目と耳を楽しませてくれます。また、〝ファンタジー・イン・ザ・スカイ〟(いわゆる、花火のことです)もあわせて楽しめるっていうんだから、こりゃすごいです。



待ちに待った夏休み。ずーっとずーっと心に残るであろう、夜の東京ディズニーランドの光と音のパレード。早めに、1度は体験してみようよ。ねっ。

お問い合わせは、☎0473-541-0001(代)か、☎03-366-5600(代)のインフォメーションセンターまで、お気軽にどーぞ！　とのことです。

ファミ通町内会

●ファミコン版● あなたの知らない世界

ひと月に何万枚もの写真を撮影する、わがファミコン通信編集部。ボツとして埋もれてしまったフィルムのなかには、ときとしてカメラマンの意図を越え、写るはずのないもの、正体不明のなにかが写っていることがあるという。今回はそのような科学では解明できない正体不明の写真にスポットをあててみた。これらを信じるか否かはキミが決める。



霊 空にさまようパタパタたちの浮遊霊……!!

相談者から

7月18日号の特別付録、「マリオ2徹底ガイド」を作っていたころ、気晴らしに屋上にでたときに撮った写真です。大好きなお地蔵様とならんで記念写真を、と思って撮ったのですが、後でみると左上空に羽根のはえた変な生き物が写っていました。気のせいかも知れませんが、それ以来、目が疲れやすく、特にファミコンをする時など、5分もたたないうちに涙がでてきてしまいバイトもできずに生活に支障がでてしまうのですが……。

相談者・佐野マッ平（マップ書き専門アルバイト）



上空に写った変な生き物を、もう少し拡大してみよう
そこには羽根のはえたカメ　パタパタの浮遊霊だ

鑑定とアドバイス

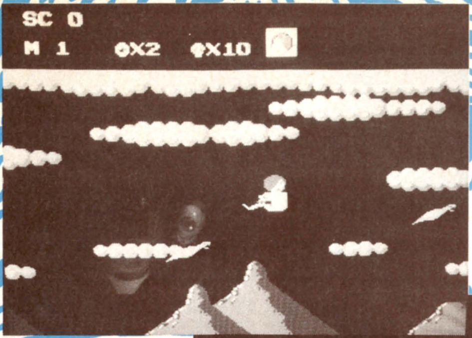
いうまでもなくこれは、パタパタの浮遊霊だ。おそらく佐野君は、特別付録のマップ作成のため、長時間にわたりゲームをプレイしたのだろう。そのため、仕事とはいいながら、何百、何千という無抵抗なカメたちを殺害したのだ。発売前から評判の高かったマリオ2。ゲーマーの期待に応えるべく、はりきっていたのはマリオ兄弟だけではない。今度こそは自分の見せ場を！　と、固く心に誓っていたのに、プロのゲーマーのおかげで、のっけからあっけなく散っていったパタパタたちの現世への思いが、このような形となって現われているのだ。この霊障を収める方法はただひとつ。パタパタたちにわざと負けてやることだ。「すげーや、こいつらにはかなわねー」と大声で3度叫んでやれば彼らも成仏できよう。

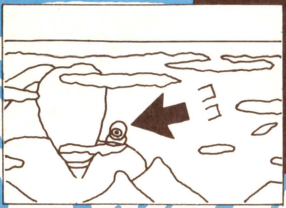
ファミ通町内会クイズ

マリオとルイージが働いている所は？
（静岡県　日置茂雄）

答えは次のページにあるよ～ん

突如、プレイヤーの肩に目玉おやじが……!!





いつの間に肩に乗っていたのかも気づかせないうちに登場なんて、さすが妖怪でも本物の鬼太郎はどうしたんだろう

相談者から

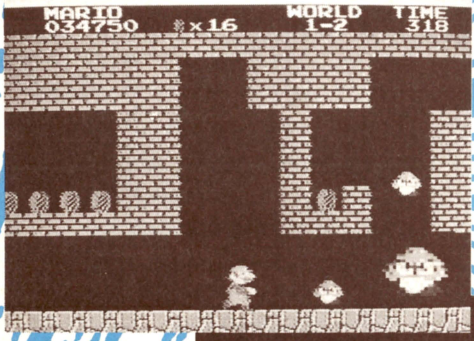
永久保存版『ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境』の撮影をしていたときのこと。妖空魔境で目玉おやじがでたので、さっそく1アップをかせいだのですが、取った後にも画面には目玉おやじが!! 不思議に思いよくみると、私の肩に……。

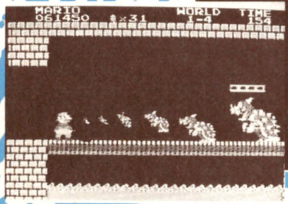
相談者・匿名希望

☞ 鑑定とアドバイス

これを心霊写真と断定するには迷いがある。写し出されているものが、むしろ妖怪の範ちゅうに入るものだからだ。まあ、カートリッジの地縛霊といえなくもないが……。この写真から感じる霊波によると、目玉おやじはなにかに対して怒りとも慈しみともとれる激しい感情を抱いているようだ。それはおそらく♬おばけは死な〜ない♬と歌われているにもかかわらず、すぐに死んでしまう画面のなかの鬼太郎に向けられていることは明白だ。この目玉おやじを退散させるには、鬼太郎のフリープレイの書かれたファミ通オリジナル裏ワザシールを、カートリッジの裏にお札としてはることだ。

ラップ音とともに出現 異常キャラ現象……!?





巨大化したノコノコ、分身の術を使うクッパ大王なんて、禁断の秘技コーナーなら、10,000GVSものなんだけどなあ……

相談者から

その夜は珍しく編集部に人が少なく、午前2時を過ぎた時点で残っていたのは私とカメラマンの2人だけだったのを覚えています。マリオを交替で遊んでいる時、急にパキッという妙な音が聞こえたかと思うと、画面には……。

相談者・田島信夫

☞ 鑑定とアドバイス

パキッとなにかが割れるような物音を、霊界用語でラップ音といいます。これは幽霊が出現する時の合図のようなものと考えればいいでしょう。そのラップ音が聞こえたというのだから、おそらくこれも心霊写真の一種と考えても不思議ではありませんが……。それにしては鮮明ですね。まあ、心霊写真なんてものは、ちょっとした色ズレでもあったが最後、いくらでもすごい怪談を作りあげられるわけだけど、どーしてもっていうのなら、クッパの逆襲とでもいえば説明はつくかも……。あっ、もしかしてあんた、そのパチッって音、テレビとビデオの切り換えの音じゃなかったの？

ファミ町霊界通信

科学万能の時代だからこそ、幽霊はこわいのだ。実はこの企画のネタ集めのため、青山墓地へ撮影に行ったところ、墓地の外ではシャッターが切れるのに、いざ墓地の中に入るとシャッターが落ちないという、不思議な体験をした。持っていったカメラはα7000。技術の粋を集めれば集めるほど、未知と無知の恐怖が重なり、新たな恐怖を産むのかも知れない。つーわけで、今週はジリジリ照りつける太陽をぶっとばし、背スジからゾゾッと、涼を取ろうと、ファミコン心霊写真を集めてみたのだ。キミたちのなかにも、こんな涼しいファミコン写真を持っている人がいたら、ぜひ編集部まで連絡を!!

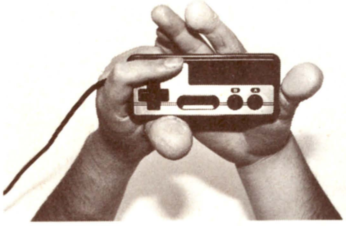
●あて先
『あなたの知らない世界』係

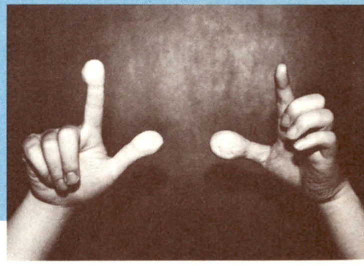
ファミ通町内会 格言
ロトの戦士のお料理の歌 ♬ホイミー、パパッパッ♬
（東京都　後藤真吾）

●クイズの答え
スーパー

大ファミ少年コーン







やあ、みんな、元気かい。ボクが宇宙一のファミコン大好きっ子、大ファミ少年コーンちゃんだよ。さて、例によって、今週も全国各地から屈指のファミコン大好きっ子が集まって……、といいたいところだが、なんか今回の挑戦状って、みんなノリがワルいんだよね。どーいうわけか、みんながみんな、似たりよったりのつまんない自慢話に終始しちゃっている。特に多かったのがファミコンだこの話。「ボクなんかファミコンで遊んだあと、しばらく親指に✚型がついたままとれないんだぞ!!」(東京都　山下善行)とか、「ワタシの右手の人差し指はAボタンの打ちすぎで固くなってんのよ」(埼玉県　小針康子)とか。もー、そんなの大ファミ少年ならあたり前のことばっかし。そこで今回は、全国の大ファミ少年の自覚をうながすために、コーンみずからの手を公開し、真のファミコンだことはどんなものかを考えてもらうことにしたぞ。1回しか見せないから、しっかり目に焼きつけとくよーに!!

つーわけで上の写真がボクのファミコンだこなのだ。ほーら、見てごらん。まずは左手の親指だ。✚型が残ってるどころか、もはやしっかり四角くくぼんで、指紋と同化しているでしょ。このままぴったり✚ボタンにはめれば、ファミコインなんていらないんだぜ。ほんでもってお次は右手の人差し指。1秒間に17連射を誇る黄金の指で、Aボタンのくぼみにぴったリフィット。まあるく出っぱってるんだよ。逆に右手の親指はぺったんこのまったいら。一度コントローラーの裏に吸いつけばコントローラーと指の間に真空状態を作りだし、17連射の振動でもビクともしないようになってるんだぞ。ここまでになんなきゃ、本当のファミコンだことは呼べないんだってこと、みんなしっかり覚えといてね。

あっ、それから前々号の誌上イントロクイズに一番早く解答を送ってくれた東京の星野辰治君と宇野圭一君に300GVSあげよう!!

●あて先　『大ファミ少年コーン』係

創刊記念ファミ乃湯さん提供　玉くらべ大会　特大

当選者発表

玉くらべ大会へのたくさんの応募本当にありがとう。応募総数3400通、うち正解49通のなかから抽選で右の10名を選ばせてもらった。当選した方には500GVSをプレゼントするからね。おめでとう。

愛知県	小中裕二	(11)	埼玉県	佐藤　籠	(9)
東京都	堀切誠之	(14)	山口県	坂倉幸三	(14)
奈良県	木村英嗣	(13)	北海道	菅原　司	(?)
鳥取県	堀尾亮介	(12)	京都府	北川真也	(13)
佐賀県	山田　篤	(14)	神奈川県	神藤辰也	(17)

ファミ通町内会クイズ

貧血を起こしたあと、ゲリをするやつだーれだ？
(千葉県　平野文義)

{答えは次のページにあるよ～ん}

堂々連載化 決定

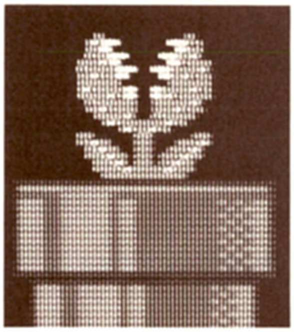
憧れのファミヨガ
明日への希望編



連載第1回
パックンフラワーの孤独なる偏食のポーズ

■効用■

煩悩からの解脱。および精神の解放。あとビタミン不足にも効く。



●あて先
『憧れのファミヨガ
明日への希望編』係

そもそもパックンフラワーは食肉植物で、生まれた時から食を肉に頼る宿命を背負っている。ゆえにくる日もくる日も口にするのは肉ばかり。しかも主食は新鮮な生肉ではなくいい年こいたマリオおじさん。おかげで植物でありながら万年ビタミン不足というパラドックスに陥っている。こんなこと恥ずかしくって、植物仲間にいえるかよーってんで、とうとう住居も暗い土管の中へ。でもいつかこの偏食を克服し、サンサンと照る太陽の下、仲よくみんなで光合成をしてやるぞ!! とかたく決心しているという。この"懊悩の果ての解脱"こそファミヨガの神髄。今回はパックンフラワーのポーズだ。つーわけでいよいよ連載となったファミヨガ。よろしくなッ!!

ファミ通町 スクランブル交差点

さぁて、今週も交差点を行きかう人の中からファミコンユーザーにありがちなヤツを見つけるとするか。まずは千葉県は松本暢行君の指摘より、「デパートなどでカートリッジを買ったものの家まで待ち切れず帰りの電車の中で説明書を読んでるヤツ」。うわー、ありがち。こーゆーのってよく見るね。すごいヤツになるとソフトと一緒に必勝本を

ありがちなヤツ

買って、そのままデパートのレストランで読んでるのもいるよ。無敵コマンドとラウンドセレクトは知ってるけど、コントローラーの操作法がわかんないなんて、冗談にもなんないね。次に群馬県は斉藤健一君の指摘『ポートピア…』の捜査本部にふみえ、ゆきこなどを呼び、服を脱がそうとするヤツ」。みんな心当たりがあるだろう!? ふたりには500GVSやるぜ。

●あて先
『ファミ通町内会スクランブル交差点』係

応募方法

わがファミコン通信編集部では、読者のみんなからの投稿を大募集している。今号に掲載されたコーナーへの応募はもちろんのこと、以前に掲載されたコーナー、町内会クイズ、格言、新コーナー企画への応募、その他どの範ちゅうにも入らないギャグなど、とにかくなんでも、おもしろければOK。バシバシお手紙ちょうだいな。あて先は、以下の通りだ。

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
ファミコン通信編集部
『ファミ通町内会 ×××』係

×××のところには、応募コーナー名を書くこと。さあ、待ってるからね!

ファミ通町内会格言

パタラ死ぬまで止まれない
(京都府 小西正雪)

●クイズの答え
フラッピー

ファミコン通信 LETTERS
でんごんばん 伝言板

いつもたのしくよんでいます。

（北海道　高橋広次　6歳）

6歳の広次くん、ありがとう。ファミ通には、みんないろいろ書いて送ってくれます。「私たちみたいな者に」と、なぜか突然おたよりが有難く、うれしく感じることがあります。最高の励ましです。

うれしい編集者

ちょっとさー、なんで"ファミコン"っつーの？　あれは"ファミリーコンピュータ"ってんのにサァ。ぼく、そーゆーのってキライなんだよね。だから、「ファミコン通信」では、ぜったいに"ファミリーコンピュータ"と書いてください。まず、本の名前がおかしい。なおそう！

（静岡県　佐藤靖之　12歳）

だめっ！"ファミコン"は5文字だけど、"ファミリーコンピュータ"だと11文字だから、6文字も違っちゃうでしょっ！　写植代がかかっちゃうから、だめなの!!

(株)アスキー　経理部

ぼくはファミコンを1日1時間と、決められてます。それいじょうやるとお母さんにおこられます。だからちゃんとやくそくを守っています。

（えんどうゆうじ　9歳）

えらいですね。約束を守る、これはできそうでなかなかできないことです。編集部で仕事をしている私たちも、1日8時間だけお仕事をするという労働基準法という法律との約束を、守らなくちゃと思いながらも、ぜんぜん守れないのです。毎日5時間も6時間もオーバーしてしまうんだから。イケマセンですね。編集部全員、ゆうじくんを大大大大尊敬しています。

最近会社で生活している編集者

あ～、本当にこまっちゃうんだよね。この前、中間テストがあったんだけど、赤点が4つもあって、先生にお母さんに来てもらえなんていわれて、それを母にいったら、ファミコンばっかりやってるからだなんていうんですよ。

実際、僕はあまりやっていないのに、なにかにつけてファミコンばっかりやっているからって、もう～こまっちゃいますよ。ファミコンがないからって勉強するわけでもないのにね～。ほんとにあまりファミコンやってないんだからね～、信じて～。

（ペンネーム　ミスターY）

赤点4つは、ちと問題があるな。お母さんがファミコンに濡れ衣を着せたくなるのも、わかるよ。試験なんて、ちょっと一夜漬けすれば、平均点のちょっと下くらいは取れるだろう。なんて言ってるこの私も、実はずっと昔、中学生の頃に親が呼び出された口だったんだけどね。他人に言われると、それだけで勉強したくなくなるんだよな。やろうと思っていても、言われるとやめたくなっちゃう。なんかくやしいんだよね、他人に言われたから勉強してるって見られるのがね。だから、隠れて勉強したりして、親の目の前では遊んでる。「今に見てろ」なんて胸をワクワクさせて、試験に臨む。友だちには「自信ないよー」なんて余裕で言ってみちゃったりして。で、結果はボロボロ。落ち込むんだよなー。

頭が悪かった編集者（注：今でも）

今日学校でファミコンのことを話してたら、みんなグラディウスを3周できるって言ってたんだけど、ぼくは1周もできません。うまくなりたいけど、どうしたらいいでしょうか。

（ペンネーム　グラディウス好きの子）

ワタシは断言する。ファミコンは才能の問題だ！　しかし……そこでガッカリすることはない。ひたすら練習を積めば、必ず道は開ける！　1に練習、2に練習。根性さえあれば、神様はきっとキミに味方する。



N. GOTO

根性をもってガンバルのだ！　これぞホントの〝ファミ根〟……なーんちゃって。

オチだけ考えていた編集者

あの〜、創刊号の表紙見てちよつと気づいたんですけど、ベーしっ君の持ってるコントローラーってⅠの方なのですか？　Ⅱの方なんですか？　よく見るとコードがコントローラーの右側から出ている、ということはⅡの方なのかなあ？

スタートボタンやセレクトボタンもないし、それにしてもなんでⅡのコントローラーを持ってるのかなあ。

（北海道　木内達夫　16歳）

たわけーっ!!!!　とはいっても、均田法で田んぼをわけているのではないぜーっ。おお、つまらんことをいってしまったぜっ。まあ、なんだ、木内クンがご指摘のとおり創刊号のべーしっ君は、２プレイヤー用のコントローラーを持っている。でもね、なんでそんなに悩まなければなんないのっ？　２プレイヤー用のコントローラーを持ってるってことは、誰かとゲーム対戦中ということではないか、単純に。ストレートに考えればいいの、ストレートに。で、その相手は誰かというと、実は、べーしっ君のお父さんの目森おやじ（推定45歳）が、対戦相手なのだ——ここで、関東・関西の賢明な８チャンネル好きの読者の方々ならもうおわかりのことと思うが、創刊号が発売される６月５日前後に、テレビの８チャンネルでは、ファミコン通信のＣＦがうたれていたのであった。そのＣＦの中では、おやじとべーしっ君が、何かのゲームで対戦していたのである。むふ、むふふふふふふふふふ。わかったか——わかったかね。創刊号の表紙のべーしっ君は、そのおやじとゲームをしていたということなんだぞ。

ん？　何のゲームをしていたんだって？２人用のゲームで比較的新しいものだったら、『SPY vs SPY』あたりがクサイんじゃないかって？　まーた、そんなこといって！『SPY vs SPY』がクサイっていっても、よーく創刊号の表紙を見てみなさい。べーしっ君の鼻には、鼻の穴がないでしょうがね。だから、クサイもイイニオイも、なんにもかぐことができないの。だから、クサイっていうことはないわけ。それにね、ためしに、べーしっ君の鼻に鼻の穴を描いてみてみてちょーだいよ。ヘーンな顔になっちゃうでしょ。だから鼻の穴はないの。わかったかな。じゃ、今日はこの辺にして、もう寝なさい。担任の河合先生がおっしゃってたわよ。最近、ファミコンのゲームばっかりしてるんじゃないかって。本当に。目も悪くなっちゃうわよ。だから、つまんないこと考えてないで、もうおやすみしなさい。はい、おやすみ。電気消すわよ。プチッ。いい夢を見てネ……。

なんじゃもんじゃの編集者

このあいだ、ファミコンが故障しちまって、修理をたのんだら、１カ月もかかるんだって。だから返ってくるのは７月なんだ。もう体がおかしくなっちゃいそうで、どうしよう？

（ペンネーム　KYON³）

げげーっ、信じらんないくらいかわいそーな奴！　じゃーさぁ、『魔界村』とか、『スーパーチャイニーズ』とか全然やってないんだぁー。１カ月のブランクって、はっきりいって、仲間はずれのポイッもんだぜー。キミのファミコンが直ってくるころは、みーんなきっと『ソロモンの鍵』とかやってるんだぜー。これはたち直れねーよっ！　あー、ほーんと、かーいそーな奴っ!!　こんなアワレな奴って見たことないよなーっ!!

去年、ファミコンこわしちゃってお金がなくって、いまだに新しいのが買えないで、モンモンとしてる編集者

こんにちは。ぼくはファミコンが大好きです。いまはカセットを27本もっています。ディスクがほしいのですがおかあさんはパソコンがいいと言ってかってくれません。

（茨城県　菊池信弥　10歳）

そーか、わかった。キミのうちの事情はよーくわかった。キミも若いのに大変だね。

ところで、オジサンも新しいクルマがほしいんだけど、オジサンのカミサン（奥さんのことだよ）は、レーザーディスクがいいといって買ってくれないのだ。

そこで、オジサンはすなおに「うん、そーだね。クルマよりレーザーディスクがいいね」といって、結局、レーザーディスクを買いました。

だからキミもオジサンのよーにすなおに「うん、パソコンがいいね」といって、むちゃくちゃいいパソコンを買ってもらったらいいのではないか、と思います。はっきりいって、なんにも買ってもらえないよりは、よっぽどマシ!!　だもんね。

ファミ通町長　小島ファミ隆



キミの指に奇跡を起こす！

GAME FREAK 指鍛練

前口上

こない、こない。待てど暮らせど、編集部に、指鍛練報告のはがきはこない。たまに来るのが未だにダーウィン4078について、創刊号の報告の補遺だったりして、こちとらお兄さんガックリだ。本当はさ、このコーナーは、講師からの一方的なゲームテクニック指南なんかじゃなくてさ、読者投稿中心の鍛練のかけ合いみたいのがしたいわけ。

で、光る読者投稿がなかったんで、今週は心ならずも、講師陣が情報提供する。はがきを待つ師の心は、ヒューヒュー風が吹いて寒い。ぜひ、がんばってゲーム鍛練に、はげんでくれたまえ。

このコーナーを盛り上げるのはキミタチなんだぜ。

ビデオゲーム

アルゴスの戦士

道場初まって以来、沈んではまた上る太陽の如く顔をつらねていた『アルゴスの戦士』。しつこく４回目の登場となった。ま、それだけ奥が深いよく出来たゲームなんだろうね。

まずは鍵形くねくね攻撃だ。まず真上に撃てるようになる天空のインドラを取ろう。出なくても意地でも取るのだ。そうしたら右なり左なりを向いて、ヨーヨー攻撃をしよう。ヨーヨーが飛びでたらレバーを上下左右にガチャガチャするのじゃ。どーだ、ヨーヨーがくねくね動くだろう。慣れると後ろから飛んでくる奴らも倒せるぞ。遠到のインドラがあればなおよいのだ。

次は木の上に乗って下の敵を倒す変な技だ。前のと同様天空のインドラを取り、高い木の枝に乗っかろう。地面からジャンプで乗れる枝じゃない。高い方の枝だ。乗った？　あっそう、じゃ真下に敵がいる時に上にヨーヨー投げてごらんよ。ほら、死んだでしょ。変なの。天空のインドラがなければ枝の上でジャンプして回転攻撃をすると、同様に敵に当たってくだけて骨になるぜ。愉快。

３つ目はなんの役にもたたないボケ技だ。ボーグ(角野郎だ)を吊るしてくるでっかい鳥、ガルザートの上に乗っかってみよう。高い方の技から乗っかればＯＫだ。すると、死ぬ。ガルザートに乗ったアルゴスの戦士君は、飛び乗ってはねかえった時画面から消えてしまうのだ。彼は画面から消えると死んでしまうらしい。「あーッ」せんしはしにました。

最後に超大ボケ技を一発ガツンと行くか。４面にいる大男スナイパーを飛びこすのだ。彼に近づいては逃げを繰り返すと徐々に左に寄ってくるハズだ。飛び越せるぐらいの高さを持った足場まで彼を地道におびきよせる。これだけでもおかしいが、本番はこれから。彼が飛び込んで来てしゃがんだ時、思い切って飛びこせ。彼はそのままチョップを繰り返して左へ消えていくぞ。大笑いだ。

ビデオゲーム

エンパイアシティ1931

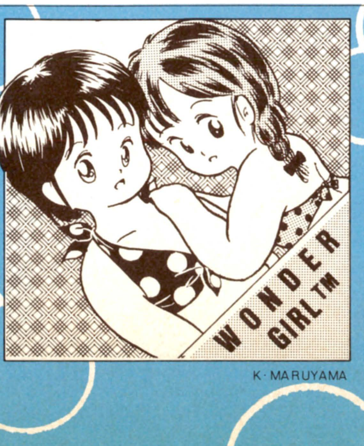
カメマルのイラストみたいな画面がシブい『エンパイアシティ1931』。ゲーム内容は、敵に照準を合わせて撃つだけの単純なものだが、映画的な画面演出には、ひときわ光るモノがある。なかなかなのである。

ところで、このゲームにも隠れキャラクターが出るらしいとの情報をキャッチした。『ウィズ』というゲームに出てくるドラゴン、ヘルパーが画面を横断するらしいのだ。その出現法則は、まだ不明だ。これに関する報告を待っているぞ。

ゲーム黒魔術

講師：渋沢龍彦

いくら私がゲームのプロだと言っても、失敗は星の数ほどある。その度にひとりのキャラクターが死んで行った事を考えると、いつ枕元に立たれてもおかしくないと思いたったのだ。いくらなんでも呪われるのはかなわん。そこで、キャラクター供養をすることにした。まずカートリッジを用意し、自分の周りに円をなすよう並べる。右手にキャラの名前、左手に1UPと書いて両手をこするように合わせる。そして念ずるのだ。ひいらぎの葉を額に張れば供養がうまくいく。こうして私は百人ほど供養したのだ。



K・MARUYAMA

PRESENTS

道場

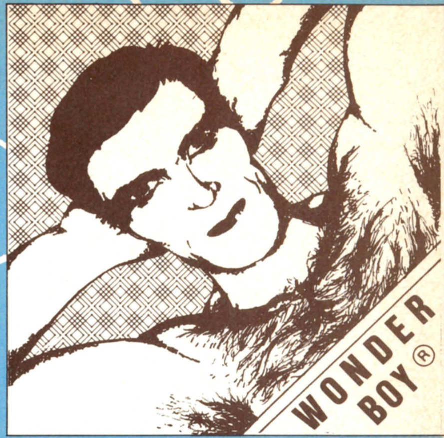
第4回

〔講師〕

田尻智・渋沢龍彦・二木康夫

〔絵師〕

丸山傑規



ビデオゲーム

ファンタジーゾーン



『ファンタジーゾーン』の人気も、そろそろ落ち着き始めた頃だけど、ゲームの奥はなかなか、深い。次から次へとテクニックが見つかるものだ。不思議だ。

巨大な台風野郎、ウィンクロンは、そのつぶらな瞳に、めいっぱい弾を撃ち込まないとならない手強い敵だ。こいつを相手にしようもない技がつかえるぞ。

初めに瞳が画面中央に来てからそのまわりにハリケーンが合体するけど、合体の直前に、自機オパオパを瞳の上ギリギリの所まで接近させる。もうこれ以上近づくと死ぬという所まで近づいていれば、ハリケーンが合体しても、ハリケーンと瞳の狭間に入り込んで生きているぞ。ビックリだ。でもただそれだけの技で、オパオパが少しでも動くと死ぬし、攻撃も全然できない。大ボケ技なのだ。これで時間がたつと、ハリケーンの回転が鬼のように速くなるぞ。

ファミコン

B-ウイング

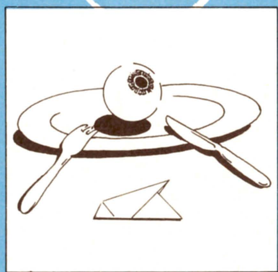
ビデオゲーム版のおもかげすらも悲しいファミコン版『B-ウイング』だ。ハラハラ。

このゲームでは、自機FX-1に付着させたウイングに、敵が接触しても、当たったことにはならない。つまり、当たっていけないのは、FX-1の芯の部分だけということだ。このことを利用して本来、ジャンプウイングでしか破壊できないはずのバーエル01（四角い浮遊物の中のコアを撃つと破壊できる）をハンマーウイングなどで壊すことができる。ウイングがバーエル01にぶつかるぐらい近づいてブロックとブロックの間からコアを撃てばよい。すごい。

もひとつ。ゴブナス025型は、ウイングを持っていなくても破壊することができる。どうやるかというと、ゴブナスが出たら、Bボタンを押して下に潜る。そして、ゴブナスの中心核の中に浮上する。このとき、Aボタンを連打する。自機は、中心核にぶちあたって破壊される。しかし、爆発した残骸は、弾を出し続けることができるのだ。自機FX-1の爆発がおさまる前にゴブナスの中心核を破壊できれば、面クリアーとなる。もちろん、FX-1のストックは減らないぞ。

ファミコン

魔界村



一人旅に出てしまいたくなるほど難しい『魔界村』だ。ステージ5か6で、サタンを倒し、落ちてくる鍵をハシゴにつかまった状態で取る。そしてハシゴを、下に降りてゆくと…… スゴイぜ。騎士はひたすら右へ歩き続け、ゲーム画面はぐちゃぐちゃのドロドロになってしまうのだ。だが、5分程だまって見ていると、突然面クリアーになる。大バグ野郎だな。

指鍛練の結果を知らせなさい!!

近ごろ、指を鍛練する若者達が増えたらしいが、結果報告全然ないんだ。実に嬉しい事であるな。常連の諸君はこの調子でどんどん読む時間が足りなくなるまで出してくれよな。それと報告をしてみたいけど恥ずかしいって君、ここは危ない通信販売のページじゃないんだから大丈夫だって。この道場は精神面もゲーム向きに鍛えてあげるから、この際そのシャイなハートを私達師範にぶつけてくれ。しかと受けとめてみせるぜ。真赤に燃える太陽の如、師範達の心は寛大だ。なんか人生相談じみてきたが、とにかく鍛練技、鍛練結果の報告待ってるぜ。

●あて先

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
ファミコン通信編集部内
「指・鍛練道場」係

以下同文

ゲヱセン上野の禁断の添削指南



左遷記念

あーらら、とうとう左遷されちまったぜ。2色ページだもんなー、かなしーよなー。べつに、内容のないページだから、カラーでも2色でもモノクロでもなんでもいいけどさ、字ばっかりのファミ道楽がカラーになるっていうのがわからない。人気あるのかなー？

Q 連射の正確な測定方法で、自分の連射スピードを測りたいっ

こんにちは。ぼくは、ついさい近、とつぜん、〝れんしゃ〟ができるようになりました。自分では、1秒間に12～3発うてていると思います。でも、正かくにはわかりません。正かくにしるには、一ぱんのやりかたで、どうすればよいでしょう。

(埼玉県 T.I 13歳)

A おい、おい、おい。なにかにとりつかれたんじゃないの？ とつぜんできるようになったっていうのがアブネーよなあ。ま、いっか、人のことだから(最近、よく〝冷たい人間〟といわれる私……)。

それで、と、連射スピードを測りたいんだよな。

はっきりいって、そんなのはカンタン。1秒じゃ短すぎてわからないんだから、30秒間うちまくって、撃ったミサイル÷30と計算すればいいんじゃないかな？ なに？ 撃ったミサイルの数がわからない？ そんなのはビデオに撮って、スローで見りゃいいでしょ？

じゃあ、しょうがないな。連射スピード測定プログラム作ってやるよ。ちょっと待ってな……。

——その間、約15分——

PC-88で作ろうかと思ったけど、やっぱりMSXで作っちゃった。88のキーボード壊すのやだもん。ということで、連射スピード測定プログラムです、MSX用だよ。

```
1 'save"rensha0.bas
100 KEY OFF:SCREEN 1:DEF USR=&H
156
110 CLS:PRINT"READY!":PLAY"v15o
3tc4":GOSUB 230
120 FOR I=3 TO 1 STEP -1:CLS:PR
INT I:PLAY"o4c16":GOSUB 230:NEX
T
130 CLS:PRINT"START!!":PLAY"o5c
4
140 TIME=0:CT=0
150 IF TIME>=60 THEN 210
160 I=STRIG(0):IF I=0 THEN 150
170 PRINT"*";:CT=CT+1
180 IF TIME>=60 THEN 210
190 I=STRIG(0):IF I=-1 THEN 180
200 GOTO 150
210 PRINT CT;"shot(s)/sec"
220 DM=USR(0):END
230 TIME=0
240 IF TIME<60 THEN 240
250 RETURN
```

あと、連射もいいけど漢字も勉強してほしいぜ。

創刊2号「コントローラーの掃除について」に対する補足



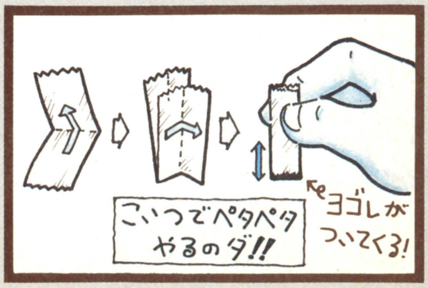
ファミコンクリーニング研究所所長 L・アレグロ

ピエール鈴木博士のコントローラーの掃除についての講義も大変よかったのであるが、どうせやるのならもっと徹底的にやろうじゃないかということで、ファミコンクリーニング研究所所長の私が10年前から採用している方法を紹介しようと思う。みんな心して聞くように。

まず、ピエール博士は、コントローラーの金属板部分とプラスチック部分のさかいめのことをお忘れになっておる。あそこも案外ヨゴレがたまりやすいのじゃ。そこで用意するのがセロテープ。セロテープをそのさかいめ部分にはりつけて、上からツメを立ててこすり、トレースしていくんじゃ。こうするとさかいめにヒソんでいたヨゴレがセロテープにくっついてくる。ツメのかわりに、つまようじでこすってもいいが、セロテープが切れやすくなるので、あとが面倒じゃて。

なお、今だに金属板の部分に保護用のビニールをはっている人は、この方法だと、こいつもいっしょにはがれてくる可能性があるので、そーゆう人はセロテープを用いずに、ようじだけでこすっていくのがいいじゃろう。

次に✚ボタンとコントローラー本体の間のミゾ。ここもヨゴレがたまる割には見落とされがち。そこでやっぱりセロテープを用意する。セロテープを4センチくらいに切り、図①のようにまずタテに、次にヨコに折る。このときベタベタするほうを外側にしないと、まったく意味がないぞ。こうしてできたものを、✚ボタンとコントローラーの



裏指南

Q: こんにちは。過去の2年ほくはいろんな本あてに、うらわざのことや、イラスト、お便りなどを出してます。しかし、いつまでたってもほくの手紙はのりません。このてがみでなんと86枚目です。 (神奈川県 林田朋久)

A: だからー、なんなんだよー。泣き落としでくるなよなー。さては、きみは86枚すべてにこーゆう内容書いて送ってるんじゃないのか？ うたがっちゃうなあ。私だって、昔はワールドクロックもらったり、レコード2枚当たったりしたんだぞ。がんばりなさいっ!!

Q 「ドラゴン・クエスト」をやっていると眠くなってしまう

あのさー、実は僕ね、「ドラゴンクエスト」が大大大大好きで1日中やってもいいなぁと思ってるんだけど、ぼくの分身ちゃんを僕みたいに強くしようと戦うと、5～10分で眠くなってきて、どうしても続けられなくなってしまうのです。

「ドラゴンクエスト」はやりたいし、眠気はでてくるし、悲惨の極致だぜー。

これは「ポートピア殺人事件」でもそうだったので、本当に神様仏様ゲエセン上野様、どうかお助けください。　（神奈川県　中川裕之　13歳）

A

それは、きっと〝ラリホー〟の呪文をかけられたからだぜっ！　なんてね。おっと、意味のわからなかったきみは「ドラゴンクエスト」やってないねっ。いけないなー。面白いからやってみなさいって、わざわざ宣伝する必要はないな。

眠くなるんなら、寝ちゃえばいいじゃん。で、起きてから、また続きをやる。眠いのガマンしてまでゲームするってのは、バカだと思うよ。

それに、ちょこちょこやっていったほうが、長いあいだ遊べて経済的でしょ。だってさ、5,500円を3日とか4日で解いちゃったら、これはちょっと、もったいなさすぎるっていうもんだ。

ん？　でも、どーしてもやりたい？　なーんてわがままなヤツだ！　おまえは！　じゃ、私がそういう状況におちいったときに実行する方法をいくつか伝授してやろう。

①他のゲームをやる。
②セブンイレブンに買いものに行く
③フロに入る
④部屋中ゴロゴロする

うーん、こんなところかなー。タバコを吸うってのもあるけど、未成年のキミにはムリだもんな。

えー、じゃ、それぞれの説明をしますかね。

①の他のゲームをする。これは、このままこのとおり、他のゲームをするわけだ。「スーパーマリオ」とかね。ただし、このとき「ドンキーコング」などの単調で、曲も〝ポッポコポッポコビョーン〟風なものだと逆に眠気をもよおしてしまうことがあるので注意が必要。

②のセブンイレブン……は特に夜中に有効だ。気分転換にもなるし、おなかもいっぱいになるという一石二鳥の手段である。近くにセブンイレブンのない人は、べつにサンチェーンでもファミリーマートでもローソンでもいいぜ。

③と④はふつう組み合わせて使われることが多い。でも、これはそのまま寝ちゃうことが、ままあり、あまりおすすめできない気もする。

そだ、コーヒーがぶ飲みすればいいや。アイスコーヒーの冷たーいやつ。10杯も飲めば、腹こわすから、きっと眠くならないよ。



ゴクラクトンボ斉藤の 極楽人生

しかして、後楽園のジェットコースターに無理矢理乗せられた私は(どだいあーゆう乗り物は苦手なのである)、即刻辞表をもっていったところ、もっと割のいい仕事があるとだまされ始めたのが、街頭ショーの演出者として、地方巡業に出ないかというものだった。元来〝またたび物〟の好きな私は、おろかにもその話にのってしまったのである。

今日は埼玉、あしたは群馬、はたまた兵庫か青森か、デパートの店頭で、商店街の公道で、あるときは○△マン、またあるときは怪獣×□ゴン、あげくのはてはパンダにクマ。してその実態は？『どっきりカメラ』のやくざ役とか、時代劇の切られ役ばかりの島本さん。『西遊記』で沙悟浄役・岸部シローのロングや後姿は実は私なんだ、とがなっていたシローさん。「これ私の友達なの一、このシリーズに私のもあるのよー」とデパートのポルノビデオを振りまわしていた由美ちゃん。香港に渡り拳法を習うといっていたＪＡＣのヨシくん。やたら胸の大きかった和子ちゃん。と、まあ、よくわからない人たちと日本中を廻ったのでした。

間のミゾにペタペタと押しつけるようにしてヨゴレを取っていく。テープをとりかえながら、何回も根気よくやるんじゃぞ。

こうして、見事ピカピカによみがえったキミのコントローラーを2度とよごさないための方法もついでに教えといてやろう。

やりかたはカンタン。まずビニール袋を1枚、台所から持ってくる。台所になかったら、近所のスーパーで買ってくりゃいい。で、袋の下のカドをコントローラーより少し大きめに切ってやって、そいでコントローラーをつつむようにして、裏をセロテープではりつける(図②)。そして、✚ボタンと、A、Bボタンの上からセロテープをはってやるのだ(図③)。これを忘れると、ゲームに熱中していくうちに、すぐビニールが破けてしまうぞ。

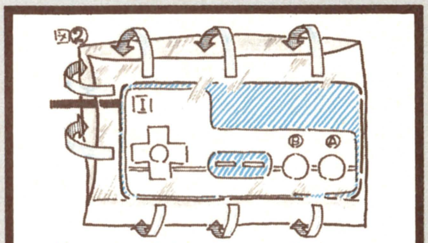
コントローラーIIも、同じ方法で保護しといてやったほうがいいな。こうしとけば、ビニールがくたびれてきたときにとりかえてやるだけで、2度とコントローラーの掃除をする必要がなくなってしまうんじゃからな。

操作性もたいして悪くならないし、この方法が一番だと私は確信する。

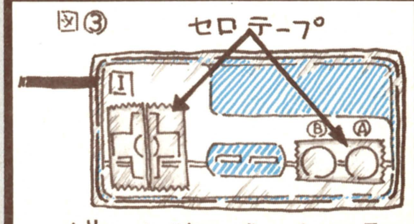
私の講義は以上じゃ。

×　×　×

ありがとうございました。ファミコンコントローラー研究所所長のＬ・アレグロ先生のお話でした。ところで、ロバート・Ｆ・鈴木博士がまだ帰国されてませんので、今回もコントローラーの話はおあずけです。次号には戻ってくるかな？



折り曲げてウラからセロテープでとめる!



ビニールで包んだコントローラー

小さくてゴメンの イラスト指南vol.1

創刊号で、なんでも添削すると書いたら、ほんとにイラストを送ってきた人がいた。宮崎県の濱砂俊裕くんだ。「うまいけど、マネでしょ、これ。でも、この下書きした鉛筆の彫れぐあいが涙をさそうね」と、ベーしっ君でおなじみの荒井清和先生は語る。ほかの連中も、なんか送ってきなさい。



裏指南

Q：ボクはファミコンを持っていなくて、今はMSXで楽しんでいます。それで、MSXで使っているジョイスティックをファミコンで使いたいんですけどピン数が違うから、やっぱりあきらめるしかないんですか？　（神奈川県　小泉雅樹）

A：だめだよーん。ピン数が違うのはもとより、MSXのジョイスティックはパラレル、ファミコンのジョイスティックはシリアルでデータを送っているから、ピン数が同じだったとしてもダメ。わかる人にはわかるけどわからない人にはわからないだろうが、ダメなのだ。

Q 「ツインビー」の攻略法を、どうか教えてください

ファミコンとディスクシステムのセット。ついに買いました。うー、また家計が苦しくなるー。

ところでところで、中古ソフトで「ツインビー」を手に入れたのですが、マニュアルも何もついていないのでよくわからなくて……。ファミコン雑誌見ても、もう「ツインビー」の時代は終わっちゃってて、載ってないしねェー、攻略法教えてください。　（兵庫県　畑添瀬梨架　23歳）

A

このはがきにはまだ続きがあって、「ええ年こいて子供とファミコンやるなんて恥かしいかなァー。子供にはエ○ック社の○ーパー○セット○ジョンやらせてるんだけど、あれはファミコンではないの？　全然、話もできやしないもんなァー」だそーだ。なんちゅーむごい母親じゃ!!と思ったが、小さい頃から子供を甘やかすのはイケない（大きくなって殺人でもしたら困る）ので、これはこれでいいかな、優柔不断な私……。

だけどねー。最近ほんとにゲームの寿命が短くなってきちゃったねー。「ツインビー」だって、今年の始めに出たばっかだよ。世の中わからないぜ。

と、そういったわけで、店長の〝もう一度逢いたい〟も終わってしまった今、もはやどの雑誌にも取り上げられない「ツインビー」の話をしよう。

じゃあ、ね、うーんと……これだ、これ。えー、ただいま私の手元には、月刊ログイン（ファミ通の前身、え、違う？　ログインてまだあるのっ？　ふーん）の1986年1月号があります。これの157ページを見ると、「ツインビー」が出てるんですねー。では、ここから抜すいして説明しましょう。

まず、ベルね。

- 黄……一度も落とさずに連続して取ると、500、1,000、5,000、10,000と得点が上がる。
- 青……ツインビーのスピードup。
- 白……ツイン砲攻撃ができる。
- 赤……バリアが張れる。
- 赤の点滅……分身攻撃ができる。

また、ベルに何発もタマを当てているとビックルというヘンなヤツに変わり、これは撃つと15,000点だ。

次に地上物だけども、地上物は撃つと以下の5種類に化ける。

アップル／チェリー……ただの得点。

ミルク……ツインビーが１機増える。

星……画面上の敵をすべて殺せる。

キャンディ……前３方向にタマが撃てる。

最後にツインビー増加法を教えよう。コントローラー１の✚ボタンの右上とAボタンを押しながら、スタートボタンを押し、海の場面になるまでそのまま押してると、ツインビーが７機増えるぞ。

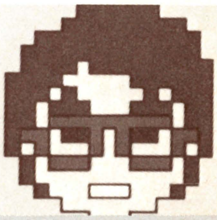
今がチャンスだ!!　おたより募集

少なーいっ！　おたよりが少ないぞ！　禁断の秘技のはがきなんか、ほんっと、山ほど来てるのに、以下同文のはがきはスズメの涙程度にしか来ない。なんでだよーてなわけで、今がチャンスなのです。なにがって？　やだなーダンナ、しらばっくれちゃってー。採用される率が高いんだってことくらいわかるでしょう！　よっぽどつまらないはがきじゃなけりゃ、だいたい載るよ。だから、さあ、みんな勇気を出して、おたよりしようじゃないかっ！　ジャーン!!　FIN（情けねーなー）。

軒下借します

こちらゲームスタジオ　遠藤雅伸のプロダクションノート

連載第４回



さて、今回のテーマはファミコンのグラフィックについて。ファミコンはコンピュータのランクから考えると、８ビットマシンということになる。この手のマシンのグラフィックは次の３種類だ。

①フルグラフィック

画面を構成するドットを１ドットずつ指定する方式で、パソコンの標準装備。プログラムでどんな形でも表示できるが、データの量はとても多く、表示スピードはとても遅い。

②キャラクター

画面を８×８ドットに区切って、その中に決められた形を表示する方法。用意されたキャラクター以外の形が表示できない上に、自由な位置に表示することができないのが欠点だが、表示スピードは速く、データ量も少ない。

③オブジェクト

８×８ドットや16×16ドットのキャラクターを、画面上の任意のポイントに表示する方法。ちょうどアニメのセルみたいな感じで、複雑な動きをさせるためにはデータがたくさんいるが、表示スピードは速い。しかしファミコンやMSXでは、横に64ドット以下でないと同時に表示できない。

ファミコンは②と③の表示しかないが、②には画面を全体にずらすスクロールという機能があって、『スーマリ』や『ゼビウス』ができるようになっている。でもその機能は部分的には使えないので、『ラリーX』や『ボスコニアン』はちょっとムリだし、フルグラフィックの『クィックス』や『リブルラブル』もファミコン向きじゃない。

そんな苦しい中でも頑張って、良いグラフィックを見せてくれているゲームも結構ある。最近では『グラディウス』がオブジェクトの使い方が見事だったし、『ドラゴンクエスト』もよかった。『Ｚガンダム』もグラフィックは新方式を採用して、画面もだいぶできてきた（バンダイのスーパーコントローラーのＣＭにプロトタイプが出ているよ）。先日、『ドラゴンクエスト』の製作者であるチュンソフトの中村君が遊びに来たが、製作中の『Ｚガンダム』のグラフィックを見て納得していたから、プログラム的にもいい線いってるんではないかと思う。メインの画面は『スターラスター』のような３Ｄの宇宙戦闘で、プレイヤーの武器はもちろんビームライフル。本格的シミュレーションタイプのアニメロボット物を目指している。

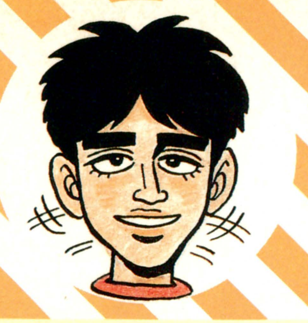
もともと隠れキャラ捜しとはほど遠い、モビルスーツをこよなく愛する人たちのためのゲームだから、ライト＆マイルドとはちょっと言い難い。でもビデオゲームの目指しているひとつの方向性というか、今ぼくが一番やりたいものを作っているわけだから、ぼくと同じようにハードなシューティングゲームがやりたい人には結構面白いと思う。

おわび　紙尾明美ファンクラブ会報〝明美ちゃんだより〟は、事情により休載します。ファミ道楽を見てねっ！

ゲームセンターの吟遊詩人

GAME FREAK 主宰

ビデオゲーム通信 4



もらったばかりのこづかいを持って、ひさしぶりに池袋へ遊びに出た埼玉少年が、薄暗い繁華街の路地裏で、やはり埼玉か千葉の工業高校の兄ちゃんに有り金全部貸してしまう。しかも、この時の貸す、という行為は永久に貸すということだったりする。こんなありがちなことを本当に体験しちゃった後、右ポケットに残った小銭を涙で握りしめて、このゲームをする。ささやかな、さわやかストレス解消法だな。

◎テクノスジャパン先生にはげましのお便りを!!



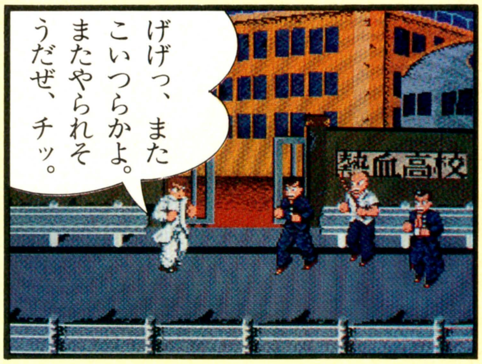
〈いままでのあらすじ〉つっぱり都立高生タイプのヒロシ。かれは家庭の事情で、嵐吹きすさぶ熱血高校に転校してきた。かれはいじめられっ子になり体には生傷が絶えなかった。そんなヒロシを守る唯一の友がいた。その名をくにお!二人の友情の絆はかたい。









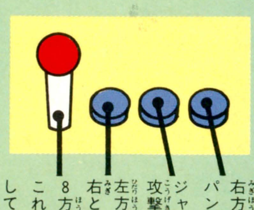




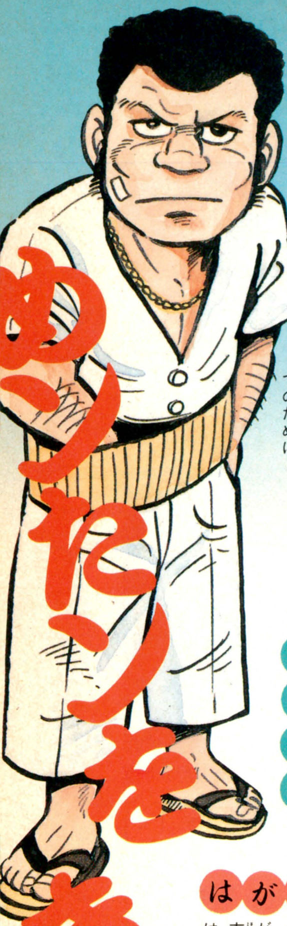


最近姿を見せていなかったつっぱり兄ちゃん達を、突如ゲームセンターにカムバックさせてしまった『熱血硬派くにおくん』。友達の仇討ちをするという題材の古風さもさることながら、ブラウン管の中を暴れ回るキャラクターのリアルなケンカ殺法が、男ならだれしも持っているはずの硬派願望（軟派はだれでもできるもんね）を十分に満たしてくれる。まったくよくできたゲームだぜ……。なァンて、たまにマジやると疲れるぜ、へへへのへえ～。

ケンカのしかた



俺を思いどおりに動かすには、ちと頭がいるぜ。マブダチ・ヒロシの仇をうつのに、俺を動かせなきゃ話にならねぇからな。レバーはわかるよな、俺を上下左右斜めに動かしてくれ。んでよ、ボタンだけどよ、こいつがちとややこしいんだぜよ。ほとんどの場合は各々単独で押すンだけど、俺の持ってるケンカ殺法を使うときは2つ同時に押したり、順番に押したり、レバーと組み合わせて使うンだぜっ。これがわかればおめぇさんもケンカ野郎ってわけじゃん!!



めンたンをきる！

〈主人公紹介〉くにおくん



昭和44年11月27日生まれ。上下に白ラン、髪はアイパー、日ごろのトレーニング(ダンベルなど)を欠かさない熱血ケンカ野郎。その燃えるハートはひ弱少年のアコガレの的である。

く・に・お・く・ん・M・E・M・O

かれはありとあらゆるケンカ殺法を持ったケンカ界の大山倍達である。かれが操り出す技は華麗であり、見る者すべてを魅了するといわれている。ここにある技すべてをマスターすれば、キミもレプリカくにおくんだ。

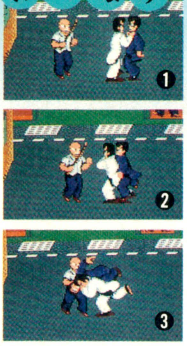
12の技

走る



➡走れッ。レバーを2回叩けば俺は走るぜあいつのために！

せおいなげ



➡相手のえりをつかんで、逆のボタンを押してくれれば、私はせおいなげをしてみせますよ。まとめて2〜3人やっつけてやる。

えりづかみ

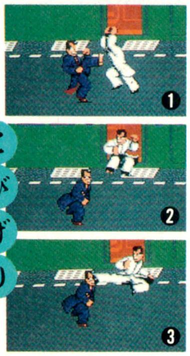
⬅古典的脅し体系えりづかみ。感情込めてしめまくれっ！

うまのり



➡映画だとこれやりながらくるくる廻るんだけどなぁ。

とびげり



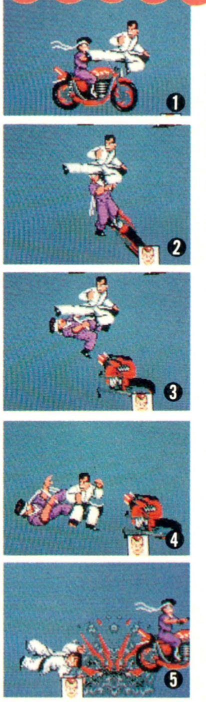
⬅とにかく走らせろ。そしたらジャンプボタンを押してくれ。俺は跳ぶぜ、あいつのためならよぉ！　チャイヤーッ!!

ダッシュパンチ



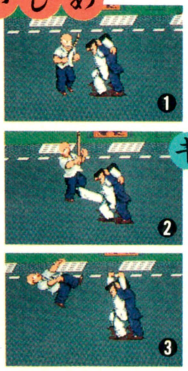
⬅走ってパンチを押せば、風切るパンチが宙を舞い、そして俺は風になる……、フッ。

オートバイ　ジャンプキック



➡今でもこんな軟派アナクロ暴走族がいるなんて許せねえぜ。こんな奴はとびげりで始末しちゃえじゃん。チェストォ！　ドッカン！　可燃性バイクは恐いの巻じゃん。

はがいじめ

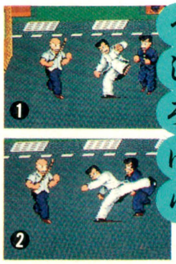


➡別に俺がはがいじめするわけじゃねぇ。はがいじめをはずすンだ。はがいじめされてる方のボタンを押してくれ。も、もう限界だァ、は、早くしてくれッ。トリャーッ!!

キック

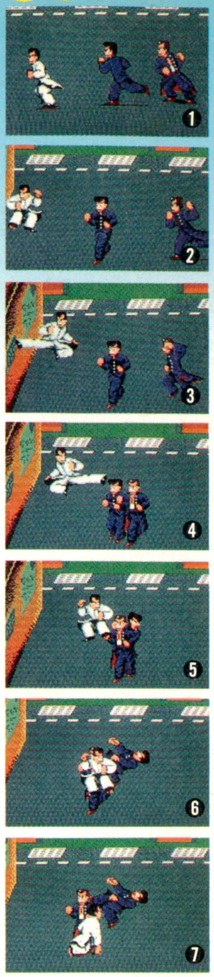
⬅い、痛え。ちきしょーケリ喰らわしたるッ。悪あがきの手本になるぜッ。

うしろげり



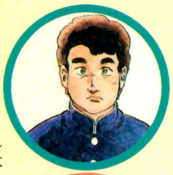
➡俺の背後から近づくなといったろうが。これやると股間がいてぇんだからよ。向きと逆のボタン。

超秘技　三角跳び

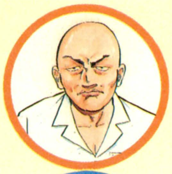


⬆ケンカに空手技はいけねぇんだけど、かまわん、やったれ！　しかし、壁に当たるアクションが無駄なような気がするぜ。強そうだからいいか。

登場人物



ヒロシ
昭和44年9月3日生まれの17歳。いわゆるひとつの、いじめの対象って奴だな。



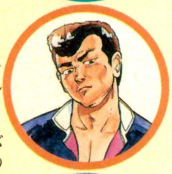
ザコB(通称タコボーズ)
昭和44年8月12日生まれ。若ハゲに悩む青少年。なに？　夏は涼しいぜだってさ。



ザコB(ステージ2)
昭和32年10月2日生まれのバイク野郎だ。バイクからおりると見事なまでに弱いぜ。



ザコB(ステージ3)
昭和43年4月19日生まれ。チェーンで知恵の輪やるわけじゃない。殴るんだよッ。



りき
昭和42年5月5日生まれ。かれのマッハパンチを喰って起き上がった奴はいない。



しんじ
昭和40年7月23日生まれ。ひえ〜、雷族の特攻隊長だってよ。おへそ隠しちゃおッ。



みすず
あたいがみすずだ。生年月日ィ？　ンなこたァ、カンケーねーだろ、えーッ!?



さぶ
昭和15年8月15日生まれ。しかし、典型的な親分野郎。男は黙って黒塗りベンツ。



ザコA(ステージ1)
昭和45年4月13日生まれ。りきの舎弟だが、つねに下剋上をねらっている。



ザコA(ステージ2)
昭和44年9月17日生まれ。なっげーハチマキがおしゃれなパイプふり兄ちゃんだ。



ザコA(ステージ3)
昭和44年11月3日生まれ。こいつマジに高校生かよ？　すっごく老けて見えるぜ。



ザコA(ステージ4)
昭和30年12月1日生まれ。毎日頭とドスを磨いている。テカテカ。

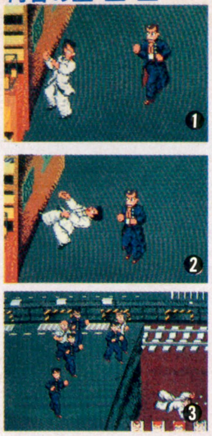
博愛

1 渋沢龍彦／ケンカ殺法その1

第一条、男はつねに勝たねばならない。

いきなりの究極論に鼻をつままれたような気分の読者諸兄も多い事だろう。だが、これは正論なのである。負け。すなわちゲーイムオウバアなのだから、さて、一口に勝て！とはいったものの、そうそうたやすく勝てるものではない。現実は厳しい。私は勝つためにひざげりを多用したな。グイッと襟をつかみ相手の体に膝をブチ当てる。ものの2、3回も繰り返せば相手は大の字になって、ぶっ倒れたもんだ。

青春の壁・壁・壁……



➡硬派も軟派も壁はある。ただがむしゃらに突走ってもダメだということをくにおは知らなかった。



⬅くにおは疲れを知らない。青春の大爆走だぁっつって、壁にドカン！ あーあ。

2 渋沢龍彦 ケンカ殺法その2

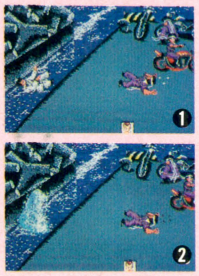
なめてんじゃあねーよ！



➡おいおい、人の上にまたがりやがって、俺にゃそっちの趣味はねえぞ、コラ。

第二条、二輪車に惑されるべからず。激しい爆音とともに狂おしく疾走する2台のバイク。ジャンプキックでバイクに乗っている雷野郎を蹴り落とせばいいんだが、ジャンプする間合いが難しい。バイクにはねられながらも、その間合をつかむのだ。猪木流風車の理論で大逆転だぜ。

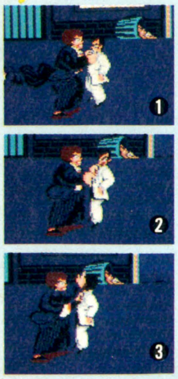
堕ちてゆく男



⬅情けない！ 今ごろ、かれは一体のテトラポットと化しているのか!?

3 渋沢龍彦／ケンカ殺法その3

デブの往復ビンタ



➡いてーッ、イテテテテ。全体重を手の平に凝縮した往復ビンタだ!! 鼻血モンだ。

第三条、女とはいえ油断をするな。

外見は女？ でも、あやつらは親友ヒロシの仇だッ。女と思うな、容赦なくガンガンいったれや〜ッ！ というわけでガンガン攻撃しているわけだが、おいらどーもみすず姉さんはにがてだ。彼女にはパンチよりも、カウンターのケリの方が効くみたい。

こいつら本当に女かよ



⬆女ってのは、もっとおしとやかにしてるもんだぜ、おい。そんなこっちゃ、彼氏のひとりもつくれんぞ。

4 渋沢龍彦／ケンカ殺法その4

第四条、男はハジキを恐れない。

さあ、いよいよ仇討ち大乱戦もクライマックス。フィナーレを飾るにふさわしく、ヤッくんのご登場とあいなりました。ヤッくんの象徴ともいうべき長ドスを「死ねや〜ッ」、とばかりにつきたててくるんだよね。これに刺されると即、おだぶつ。くたばらないように上手く距離をとりながら殴り倒せ、そしてハジキの大将を倒すと親友ヒロシとの再会だ。

ハンパしちゃってゴメン



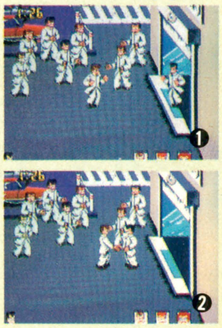
⬆くにおは3回やられると終わりだ。ハンパはするな。

事務所に乱入!!



➡大人はわかってくれない。ドスやハジキが怖くてめンたンきってられるかよ。ヤッちゃん、オレのとびげりかわせるか!!

ヒロシとの再会



⬅くにおは組長を倒し、マブダチのヒロシとの再会を果たした。手を握り合う二人の目には、一筋の涙が……。男の友情だ。

組長を倒す



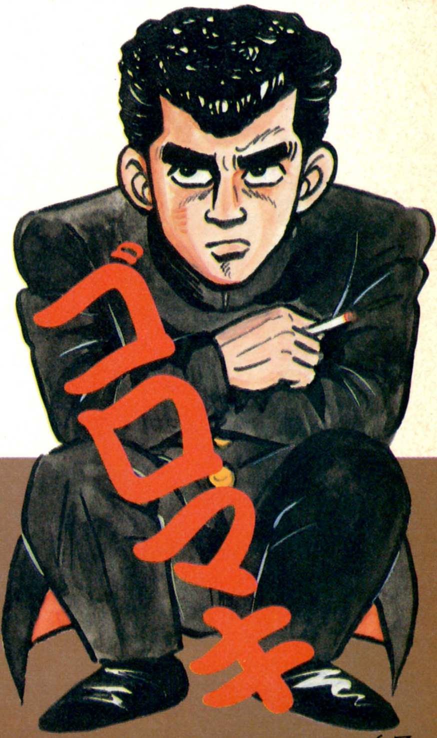
⬅やったぜッ!! とうとうくにおは組長を倒した!!

死ねや——ッ



⬅ダーン!! 銃声とともにくにおの頭は飛び散った!!





青春のさばおり

——田尻智著——

暴力のイマージュを漂わせるパンク。その中で、セックスピストルズのシドは、愛人を殺した後、死んだ。これもまた暴力なのだろうか。ピストルズ狂の友人は、『二十歳までが人生さ』と言って学校を中退していった。まさに、青春のさばおりなのか。暴力の裏には、いつも挫折がつきまとう……。

暴力

パソコンゲーム通信

第4号

この号から、パソコンゲーム通信は2ページにへったけど、前にもまして内容充実。ガンバルぞっ、というわけで、今回は中国大陸統一の歴史をゲームにした、光栄のシミュレーションゲーム『三国志』を紹介します。

三国志

ボクは、中国大陸の王さまだぁ!



↑左側のマップに、英雄たちが治める国を色分けして、右側にその国の財力、兵士の人数、土地の価値などが表示される。PC-8801、PC-9801各シリーズ用、FM-16β用が発売されている。14,800円（ディスク２枚組）

前は、ファミコンのゲームというとアクションゲームがほとんどで、パソコンユーザーたちは、「ファミコンじゃ、アドベンチャーや PRG はできねーだろ」といばってたもんだ。ところが、最近じゃファミコンでもアドベンチャー、RPGは当たり前。もう、いばってられない……。

でも、まだパソコンは負けてない！　別に勝った負けたなんて関係ないけどさ。ホラ、なんとなく、この気持ちわかるでしょ。つまり、パソコンには、ファミコンにないジャンルのゲームがあるのだ。それが、今回取り上げた『三国志』に代表されるシミュレーションゲーム。

シミュレーションゲームとひと口にいっても、戦争がテーマのウォーシミュレーションとか、ビジネスがテーマのビジネスシミュレーションとか、いろんなタイプがある。そのなかでは、ウォーゲーム、それも第２次世界大戦がテーマのゲームが、いちばん多いみたい。簡単にいうと、軍隊の司令官とか隊長さんになって部隊を動かし、敵をやっつければいいわけ。

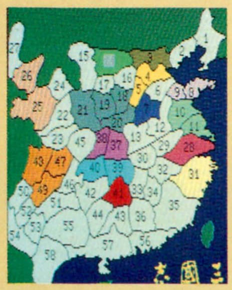
ほかのゲームだと、ゲームの中で行動するのは自分自身。ところがシミュレーションゲームでは、自分はあまり動かずに部下を動かす。これが大きな特徴だね。たくさんの人を思いどおりに動かすのって、ホント気分いい。

だけど、デタラメに部隊を動かしたって、勝てるわけない。味方や敵の兵力や武力、それに地形まで考えて、しっかりと作戦を立てなくちゃいけないわけ。だから、マニュアルを見ると、いろんなことがビッシリ書いてある。頭がいたくなるよ。面倒っていえば、面倒なゲームだね。

で、『三国志』なんだけど、第２次世界大戦モノが多いウォーゲームのなかでは、ちょっと変わりダネ。ゲームの舞台は、漢時代の中国大陸だ。漢といったら、日本の奈良時代よりも、もっと大昔！　それに、歴史そのものをゲームにしてあるんじゃなくて、吉川英治が書いた歴史小説『三国志』をゲームにしてある。この違いがわかるキミは、かなりの歴史ツウ。

天下統一まで戦乱の時代は続く

時代 1



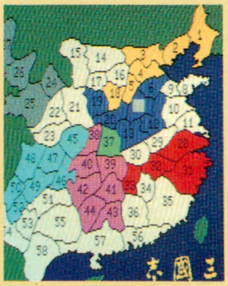
『董卓打倒』　西暦 189 年
漢王朝に忠節を誓う部将たちは、董卓を倒すため集まった。

時代 2



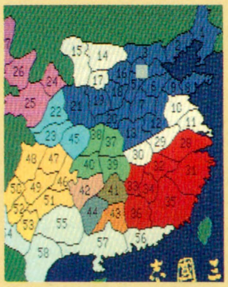
『曹操の台頭』　西暦 195 年
董卓は呂布に殺され、皇帝を救った曹操が力をましてきた。

時代 3



『新時代の幕開け』西暦 201 年
中央で権力を握った曹操は、袁紹と戦うことを決意した。

時代 4



『孔明の出廬』　西暦 208 年
勢力を伸ばす曹操と孫権。そして劉備も行動を開始した。

時代 5



『三国の時代』　西暦 215 年
曹操の魏、孫権の呉、劉備の蜀。三国時代が訪れた……。

出てくる武将たち



司馬懿（しばい）
荀彧以上に頭がよく野心家。曹操側最高の武将。



荀彧（じゅんいく）
頭はいいが、武力は並。曹操のご意見番的存在。



夏侯惇（かこうとん）
頭は並、武力は強い。曹操の部下として大活躍。



曹丕（そうひ）
曹操の息子。父親ほど大物ではないが信頼できる。



趙雲（ちょううん）
劉備の命を何度も助けた、強くて頭のよい忠義の人。



関羽（かんう）
神様としても有名な(?)関羽は、人徳のある人物。



張飛（ちょうひ）
そそっかしく知力は低いが、武力では五指に入る。



諸葛亮（しょかつりょう）
登場人物のなかで最高の武将。劉備のご意見番。

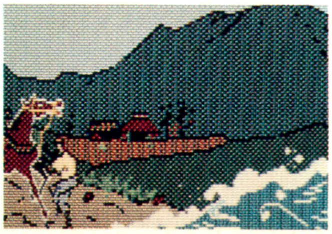
それにしても、このゲームのスケールの大きさにはビックリ。シナリオは、中国にまだたくさんの国があって、お互いに争っていたころから統一されるまでの時代を5つに分けてある。途中からでもプレイできるんだけど、初めから終わりまで通してプレイすると、なんと30年以上。登場人物は200人以上！　そのひとりひとりの顔が、ちゃんとグラフィックで表示されるのだ。

歴史上の英雄8人のなかからひとり選んでゲームスタート。最高で、同時に8人までプレイできるっていうんだから、すごいよね。ま、はじめは、曹操か劉備あたりを選ぶのがいい。この2人は、大物中の大物だからね。で、上の写真にあげたみたいな武将たちを使って、作戦を進める。将棋や囲碁みたいに、マップ上のコマを動かすわけね。敵がとなりのマス目にきたら、いよいよ戦闘開始だ。といっても、アクションゲームの要素はまったくない。冷静に考えて、全部隊で総攻撃をかけるか、いくつかの部隊に突撃させるかなんてことを命令するだけ。あとは、コンピュータの判定を待つのみ。



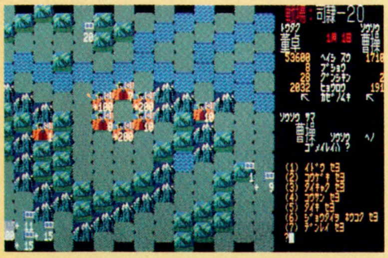
←伝染病が発生すると、人口、兵士が減り、武将の体力低化。

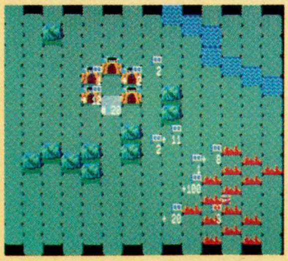
ときには伝染病がはやったり、洪水や地震がおこることもある。作戦を成功させるには、兵士をきたえなくちゃいけない。本モノの歴史とは全く違った方向に、ゲームが進むこともあるのだ。コンピュータの中で、新しく歴史が作られていくって感じ。中国大陸を、オレの手で統一するぞと、ついついのめり込んでしまうのだ。



←洪水が発生すると、土地の価値が下がり、人口減少。

戦闘モード





↑←各マス目に武将を配置し、作戦にしたがってコマを進める。敵ととなり合うと、戦闘開始だ。

LOGIN SOFTLOG TOP 20

ランク	ソフト名	メーカー名
1	ツインビー	コナミ
2	ブラスティー	スクウェア
3	北斗の拳	エニックス
4	ファイナル・ゾーン	日本テレネット
5	ザ・キャッスル	アスキー
6	三国志	光栄
7	ウイングマン2	エニックス
8	魔城伝説	コナミ
9	ギャルッぽクラブ	マイクロキャビン
10	蒼き狼と白き牝鹿	光栄
11	ハイドライドII	T&Eソフト
12	トリトーン	ザイン・ソフト
13	現代大戦略	システムソフト
14	ぺんぎんくんwars	アスキー
15	アリオン	アスキー
16	プロフェッショナル麻雀	アスキー
17	レリクス	ボーステック
18	ザナドゥ	日本ファルコム
19	はーりぃふぉっくす雪の魔王編	マイクロキャビン
20	モール・モール2	ビクター音楽産業

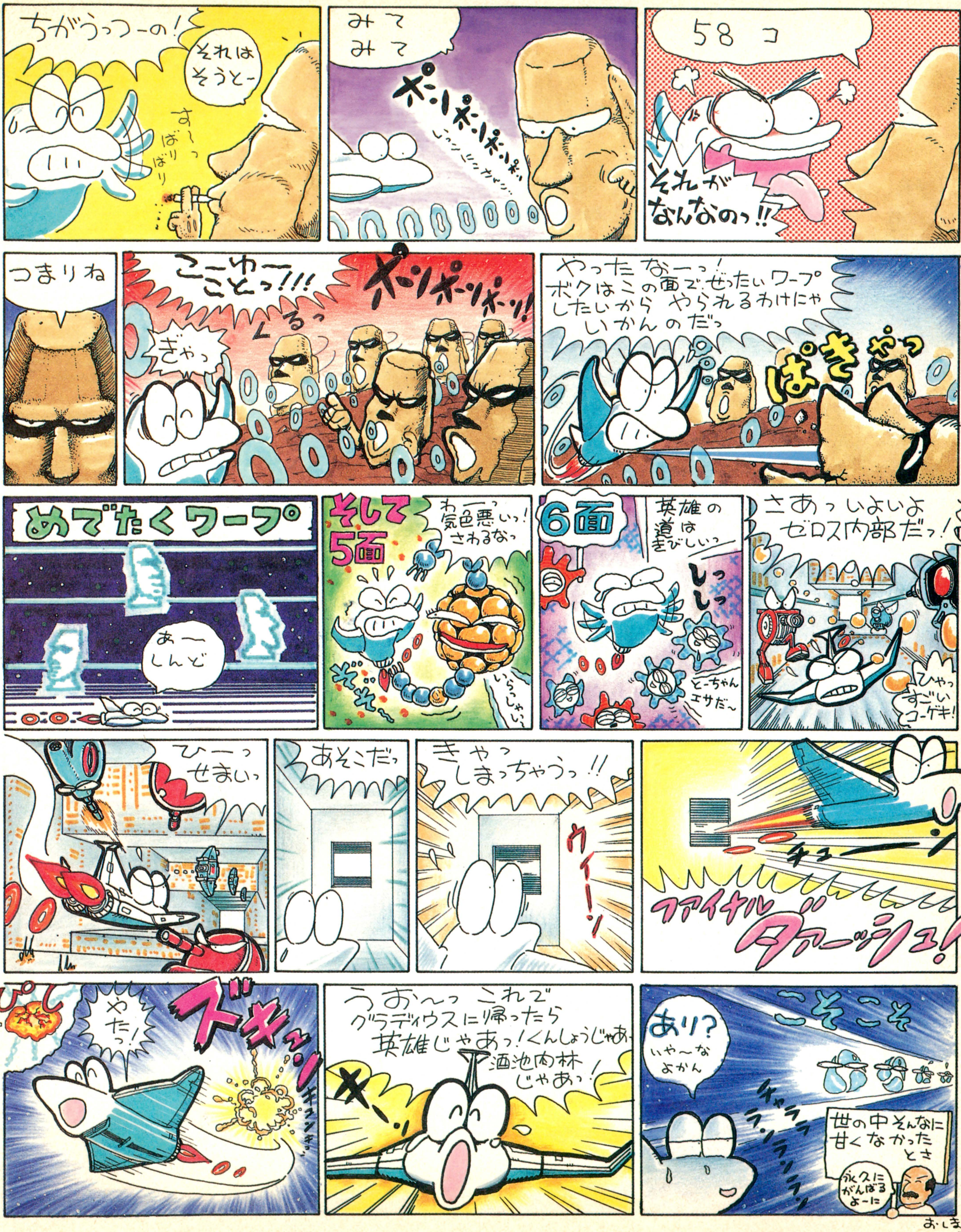
ニノミヤパソコン亭PCランド

大阪のパソコンショップ、ニノミヤパソコン亭PCランドの第1位は、コナミの『ツインビー』。ファミコンで人気のゲームは、やっぱ強い。今回取り上げた『三国志』も6位と大健闘。シミュレーションゲームが、これほど上位に入ることもめずらしい。これをきっかけに、案外シミュレーションゲームのブームがやって来たりして。



一身上の都合により、バリアーを描かないけど ちゃんとついてんだからねっ!

■桜玉吉先生におたよりを、あて先は
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー ファミコン通信編集部『しあわせのかたち』係。待っとるぞっ


ちがうっつーの!
それは そうとー
す〜っ ぱり ぱり
みて みて
ポリポリポリポリ
58コ
それが なんなのっ!!
つまりね
ここゆーこと!!!
ぎゃっ
くるっ
ポリポリポリッ!
やったなーっ!
ボクはこの面でぜったいワープしたいから やられるわけにゃいかんのだっ
ぱきっ
めでたくワープ
あーしんど
そして5面
わっ 気色悪いっ! さわるなっ
いらっしゃい
ぞぞ〜
6面
英雄の道は きびしいっ
しっしっ
とーちゃん エサだ〜
さあっ いよいよ ゼロス内部だっ!
ひゃっ すごい コーゲキ!
ひーっ せまいっ
あそこだっ
きゃっ しまっちゃうっ!!
ウィーン
チュー
ファイナルダァーッシュ!
ぴし
やたっ!
ズギューン!
うおーっ これで グラディウスに帰ったら 英雄じゃあっ! くんしょうじゃあ 酒池肉林じゃあっ!
キーン
あり?
いや〜な よかん
こそこそ
世の中そんなに 甘くなかったとさ
永久に がんばる よーに
おしまい

Calendar

'86 7·18–8·7

7						
日	月	火	水	木	金	土
·	·	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	·	·
·	·	·	·	·	·	·

8						
日	月	火	水	木	金	土
·	·	·	·	·	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	·	·	·	·	·	·

月	曜日	日	予定
7月	金	18	●ファミコン通信　4号(8月1日号)発売 ●バベルの塔発売　(ナムコ)3,900円(カートリッジ)
	土	19	
	日	20	
	月	21	●バレーボール発売　(任天堂)2,500円(ディスクカード)
	火	22	
	水	23	
	木	24	
	金	25	●コンピューターワンダーランド 開催　7月25～8月20日(49ページ参照)
	土	26	
	日	27	
	月	28	
	火	29	
	水	30	●涙の倉庫番スペシャル発売　(アスキー) 2,980円 (ディスクカード)
	木	31	
8月	金	1	●ファミコン通信　5号 (8月22日号) 発売
	土	2	
	日	3	
	月	4	
	火	5	
	水	6	●メトロイド発売　(任天堂)2,600円(ディスクカード)
	木	7	



新着ゲーム通信

今週からニューソフトは３ページになりました。万里子の『未確認情報』もよろしくねっ!!

NEW! SOFT

アクション

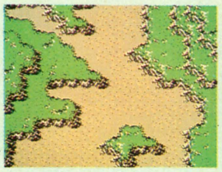
スーパースターフォース

テクモ
９月下旬発売予定
価格未定

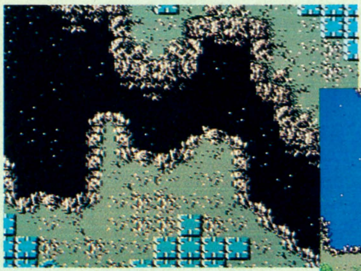
時空歴の発生の謎がすべて解明される！

ゲーセン用の『スターフォース』を作ったテクモ(旧テーカン)から続編が出る。これが驚き、ＲＰＧとアドベンチャーゲームの要素のあるシューティングゲームなのだ。出発地点は時空歴2010年、暗黒星ゴーデス。時空歴を遡り、時空元年をめざすのだ。地下世界に入ると、自機ファイナルスターをおり、歩いてアイテムを探したりするぞ。

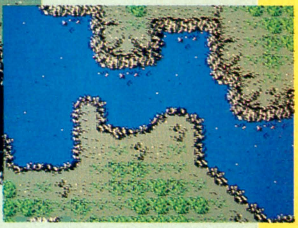
➡縦スクロールで過去へ進む。時代ごとにラウンドが変わる。







⬅これはスタート直後。過去になるほど、同じ地形でも緑が多くなってゆくのだ。



⬅"時の扉"があちこちに出る。それに飛びこむとワープできる！地下入口もアチコチにあるのだ。

⬆ある時代でナニカをやると、ほかの時代にアイテムが出現したりするのだ。

※画面写真は開発中のものです。

アドベンチャー

デッドゾーン

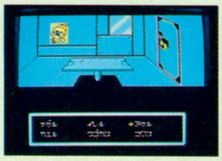
サン電子
９月～10月発売予定
価格未定(ディスクカード)

死線を越えて、宇宙の果てへ恋人探し！

ＳＦの、本格的なアドベンチャーゲームだ。主人公の名前がカーク(！)というと喜ぶＳＦファンがたくさんいるでしょ。物語は近未来モノ。スペースコロニーのメインコンピュータが反乱をおこし、カークの婚約者マリーちゃんが人質としてとらえられてしまう。彼女を助けるため、カークはロボットのキャリーをつれて旅に出るのだ！



⬆コマンド群が画面の下にズラリと並んでいる。✚ボタンで、コマンドを選んで入力するのだ。



⬆絵の枚数がとっても多い。ちゃんとマッピングしないと、迷ってしまうのだ。



⬆ライオネックスという名前のマザーコンピュータがおかしくなってしまう、ＳＦ物語なのだ。

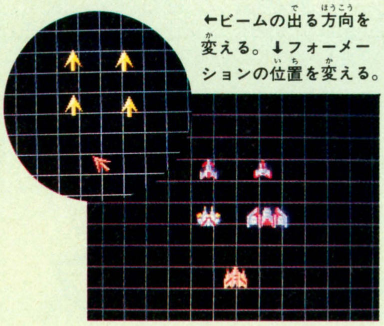
アクション

テラクレスタ

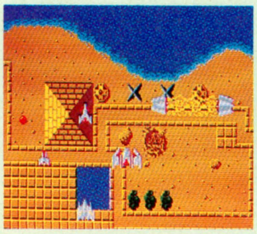
日本物産
9月中旬発売予定
4,900円(予価)

オプションパーツを探すと、合体して強力になる。しかもパーツたちとフォーメーションを組んで、編隊攻撃までできちゃうという、期待大のゲームがコレだ。そのうえ、ファミコンだけの機能として、ゲーセン用では一定していたフォーメーションの形を自分で決められるのだ。ビーム砲の向きも自由だし、オオッ、新しい展開だぜ!

副題が"逆襲のムーンクレスタ"なのだッ!



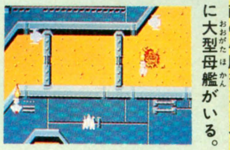
←ビームの出る方向を変える。↓フォーメーションの位置を変える。



↑これが遺跡の町だ。4機のフォーメーションをくんでいるが、気にいらないと、変えられるのだ。



→一番悪いやつがこのマンドーラ。無敵の火の鳥になりたい。



←このあたりが、敵の心臓部だ。次に大型母艦がいる。

アクション

六三四の剣

タイトー
8月上旬発売予定
4,900円(予価)

夏木六三四が、ライバル東堂修羅と戦う剣道ゲームだ。1プレイヤーのときは、特訓編、荒修業編、道場やぶり編、大会編の4ステージ。横スクロールする森や道場のなかで戦って、六三四をパワーアップ!大会編で、東堂側の強者と剣を交え、勝ち抜き戦をする。2プレイヤーでは、六三四チームと修羅チームにわかれての団体戦だ。

六三四は大上段の構えが一番得意だぞ!



↑おにぎりをとるとライフパワーをアップする。

↑ハッ、ヨッとタイヤを打って修業だ。犬のトイチが、タイマーの役目を果たす。



↑六三四と修羅の対決だ。上、中、下段の構え(攻撃)の回数は、今までの成果に左右されるのだ。



↓2プレイヤーの団体戦では、戦う順番を自由にいれかえることができる。作戦がだいじなのじゃ!

アクション

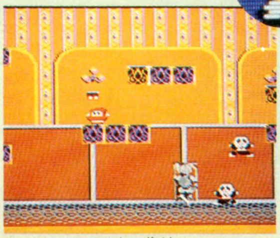
じゃじゃ丸の大冒険

ジャレコ
8月中旬発売
価格未定

昨年11月に発売された『忍者じゃじゃ丸くん』の続編だ。前回、救出したさくら姫はタダのお人形だった。本当の姫を救けるのだ! じゃじゃ丸くんは得意の手裏剣を使ったり、トロッコで敵をひいちゃったり。横スクロールする森や街道、城下町を走っていく。隠れキャラを出して忍法を使いながら、強力ななまず大夫を倒すのだ!

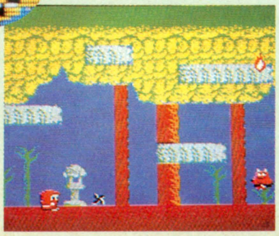
忍者くんの"オトート"の続編ですたい!

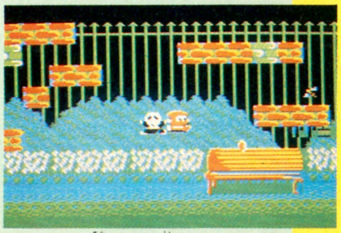
↓この上のブロックを壊すとトロッコが出る。西洋館だよ。→トロッコに乗った!





↓上から降りている赤鬼は火をもっていて、地面に火をつけるのだ。アブナーイ。





↑じゃじゃ丸がこの位置にくると右の"ハチのマーク"が出る。オットー。ほかにも待望のガマパックンも出てくれるのじゃあ。

※これは開発中の画面です。

発売日スケジュール表

●7月発売予定

バベルの塔〈ナムコ〉　7月18日/3,900円
バレーボール〈任天堂〉　7月21日/2,500円
ソロモンの鍵〈テクモ〉　7月30日/価格未定
がんばれゴエモン！　からくり道中〈コナミ〉　7月下旬/5,300円
涙の倉庫番スペシャル〈アスキー〉　7月30日/2,980円(ディスクカード)

●8月発売予定

メトロイド〈任天堂〉　8月6日予定/2,600円(ディスクカード)
北斗の拳〈東映動画〉　8月10日/4,900円
六三四の剣〈タイトー〉　8月上旬/4,900円(予価)
スーパーピットフォール〈ポニー〉　8月上旬/5,500円
ゴーストバスターズ〈徳間書店〉　8月上旬/5,200円
ワルキューレの冒険〈ナムコ〉　8月上旬/3,900円
じゃじゃ丸の大冒険〈ジャレコ〉　8月下旬/価格未定
ASO〈エス・エヌ・ケー〉　8月下旬/4,900円(予価)
スカイキッド〈ナムコ〉　8月下旬/3,900円
機動戦士ZガンダムHOT SCRAMBLE(仮称)〈バンダイ〉8月下旬/価格未定
キングスナイト〈スクウエア〉　8月下旬/4,900円
子猫物語〈ポニー〉　8月下旬/価格未定

●9月発売予定

戦場の狼〈カプコン〉　9月上旬/価格未定
バナナ〈ビクター音楽産業〉　9月上旬/4,900円(予価)
エンジェランド(仮称)〈任天堂〉　9月中旬/2,600円(ディスクカード)
テラクレスタ〈ニチブツ〉　9月中旬/4,900円(予価)
スーパースターフォース〈テクモ〉　9月下旬/価格未定
飛龍の拳〈日本GAME〉　9月/価格未定
レイラ〈デービーソフト〉　9月/4,900円(予価)
コスモジェネシス〈アスキー〉　9月/4,900円(予価)
キャッスルエクセレント〈アスキー〉　9月/4,900円(予価)
デッドゾーン〈サン電子〉　9月～10月/価格未定(ディスクカード)

●10月以降発売予定

ドラゴンボール神龍の謎(仮称)〈バンダイ〉　10月上旬/5,500円(予価)
リンクの冒険(仮称)〈任天堂〉　10月中旬/2,600円(ディスクカード)
シャーロックホームズ(仮称)〈トウワチキ〉　10月下旬/価格未定
銀河伝承〈イマジニア〉　10月下旬　10月下旬/5,000円(ディスクカード)
バルバルークの伝説(仮称)〈ビック東海〉　11月15日/価格未定
ゴルフ(仮称)〈任天堂〉　11月中旬/2,500円(ディスクカード)
クレイジークライマー〈ニチブツ〉　11月～12月/価格未定
アルゴスの戦士〈テクモ〉　12月/価格未定
ザ・ブラックバス〈ホット・ビィ〉　12月/価格未定
魔獣の森〈イマジニア〉　12月/5,000円(ディスクカード)
消えたプリンセス〈イマジニア〉　1月/5,000円(ディスクカード)
ランボー〈パック・イン・ビデオ〉　発売日未定/価格未定
スクランブル21〈ビクター音楽産業〉　発売日未定/価格未定
グレートソードマン〈タイトー〉　発売日未定/価格未定
ウルトラマン〈バンダイ〉　発売日未定/価格未定
ラビリンス〈徳間書店〉　発売日未定/価格未定
水戸黄門(仮称)〈サン電子〉　発売日未定/価格未定
カロリーくんVSモグラニアン〈ビック東海〉　'87年2月/価格未定



謎のゲーム

未確認情報

●まず、任天堂の情報からね。えーと、任天堂では8月6日発売の『メトロイド』に続いて、『エンジェランド』(仮称)と『リンクの冒険』(仮称)という2本のゲームを出すみたい。『エンジェランド』はギリシャ神話をとり入れたアドベンチャーになりそう。主人公のピットがとらわれた女神サマを救出するために戦っていくお話です。かねてからの噂の『リンクの冒険』だけど、これは万里子も夢中になってた『ゼルダの伝説』の続編ってハナシよ。でも画面のかんじがちょっと変わるみたい。『ゼルダ』では見おろしの画面だったけど、『リンク』では、横から見たような画面になるらしいの。万里子、たのしみだナ。

●それからね、『東海道五十三次』のサン電子が今年中にもう1本新作を出すの。一応『水戸黄門』で企画は進んでるんだけど、まだはっきりしたことはわからない。ごめんね。

●次はビック東海さんの情報ね。来年の2月に『カロリーくんVSモグラニアン』というコミカルゲームが出るそうよ。このゲームは8月からゲームセンターで遊べる同じタイトルのゲーム(SEGA社)の移植版だって。2月まで待てない人は、ゲームセンターで研究しとこうね。

●イマジニアという会社で、シューティングゲームとRPGをミックスした『銀河伝承』が開発されているの。宇宙空間で敵を撃って、アイテムを探してパワーアップするタイプみたい。それに原作のオリジナルSF小説を1冊と、サウンドトラック(カセット版)がついてるっていうのがユニーク！　物語はアニメ映画風で、音楽もそんな感じ。プロのミュージシャンたちが参加しているそうよ。

●では、今週はこの辺でさようなら。また来週、会おうね。(森下万里子)

ファミ通㊙情報部 禁断

今回は夏休み直前号ということで、禁断の秘技もドドドーンと新装開店、満員御礼、出血大サービスしちゃうぜい。目玉は何と言ってもスターソルジャーのいきなり㊤ステージ突入コマンドだ。どーだ、すげぇだろ。次回は夏休みどまんなか号でまたまた大増ページするから、いまから期待してろよ!!

図書券 3,000円
ファミ通チケット 1,499 ガバス GVS

●スターソルジャー ©ハドソン

いきなり㊤ステージ突入コマンドだっ!!

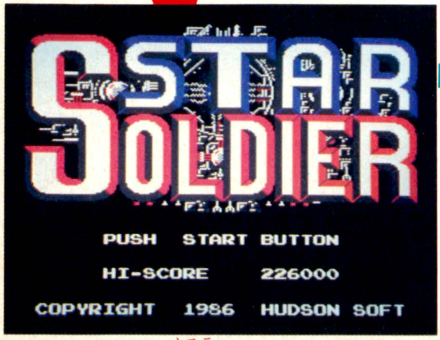
東京都　大竹伸彦（会員番号050003）

スターソルジャーでいきなり裏ステージから始められるコマンドを教えちゃうぜ。実力でステージ16をクリアーできないけど、どーしても裏ステージを見てみたいよォという人は頭を6センチ程さげる思いでよーく聞きなさい。

と思ったけど、下のコマンドを見てくれりゃわかることなので、やめた。一言注意しておくけど、5回めのセレクトボタンを押してからはぜったいにボタンから指を離しちゃダメだぞ。つまり、押したままにするわけだ。おまけにボタンが押されたかどーかの判定がシビアだから、ひとりでやると指がこんがらがっちゃうぜい!!

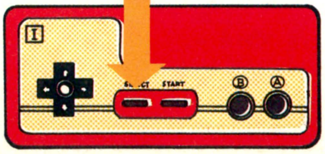


これが㊤ステージ突入コマンドだっ!!

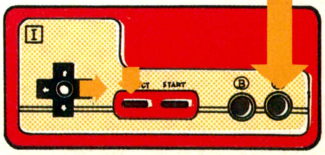


ふつうの㊤タイトル画面

タイトル画面がでたらコントローラーⅠのセレクトボタンを4回押す



コントローラーⅠのセレクトボタンを押しながら✚ボタンの右とAボタンを押す



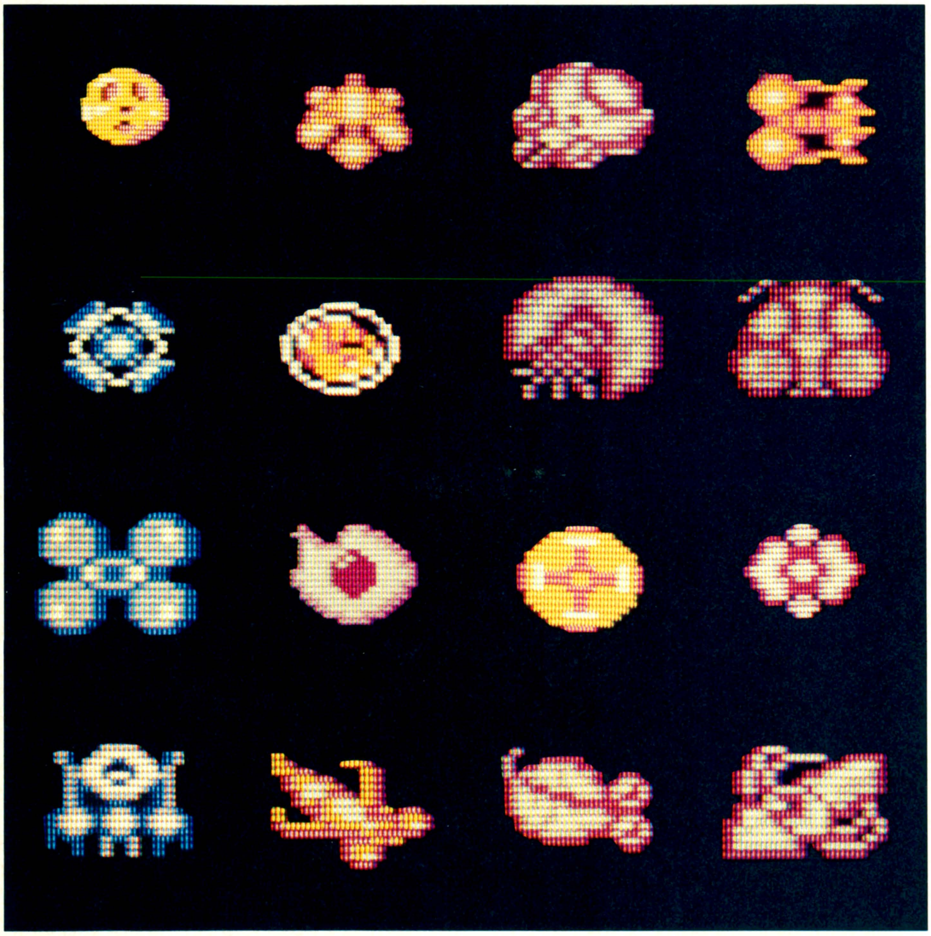
ここからは、

の秘技!



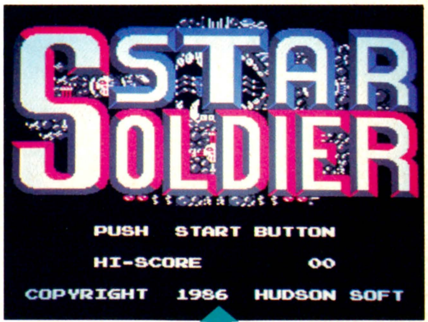
主幹/ガスコン金矢

キャラ図鑑
㊣裏ステージ編

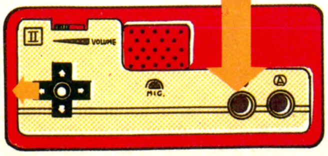


裏ステージでは各ステージごとのマップは同じなんだけど、敵のキャラクターのほとんどが形を変えて出てくるんだ。スターブレインも少し違う形をしてるぜ。こうなると裏の全部の敵キャラを見たくなるけど誘導弾がバシバシ出てきて難しいんだ。で、ここに一部の裏敵キャラを公開しとくから残りはがんばって自分の目で確かめてくれ。

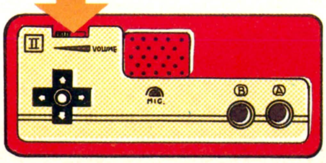
裏タイトル画面になったら成功だ!!



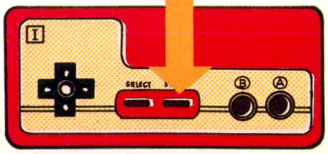
コントローラーIIの✚ボタンの左とBボタンを押す



→ コントローラーIIのマイクのボリュームをあげ大声でマイクに向って叫ぶ



→ コントローラーIのスタートボタンを押す



ボタンをはなしてはダメだぞっ!

ファミ通第5号は8月1日(第1金曜日)発売です

図書券 3,000円
ファミ通チケット 1,276 ガバス GVS

●スターソルジャー ©ハドソン

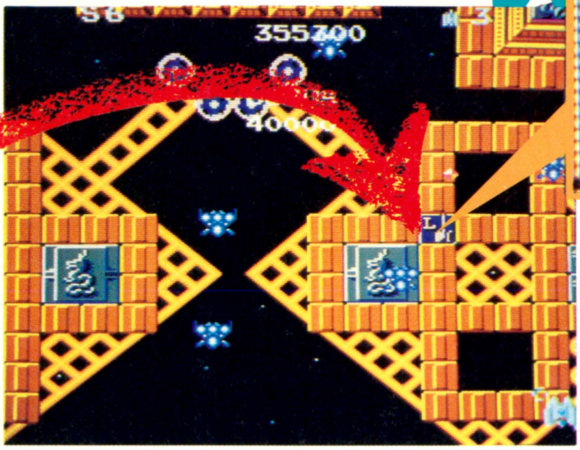
レーザーを装着せよ!!

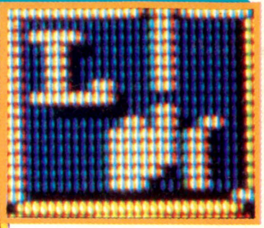
福島県 岡田 洋（会員番号157622）

これがパワーアップアイテムのレーザーだっ!

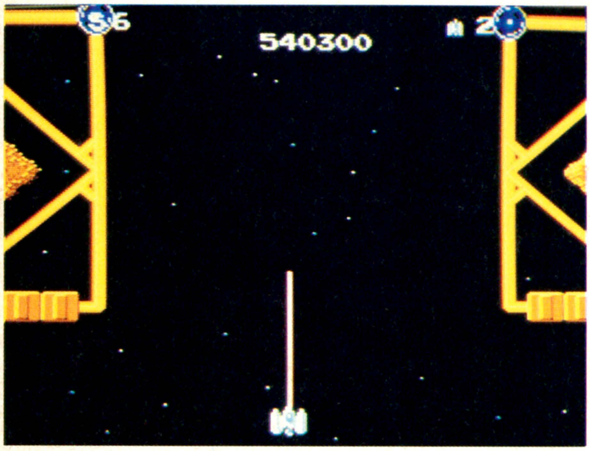
STAGE6

セレクトボタンを押しながら、ここを撃て!! すると……





↑このLマーク、"L"の文字はわかるんだけど、その横には、何て書いてあるのかなと思って、よーく見てみると、どうやらこれは、マイシップが、レーザーを発射しているところの図になってるらしい。"L"は、もちろん"レーザー"の"L"ですな。



↑みごと、隠れLマークを出したら、ごらんのように、ビビビビーッてな感じで、長〜いレーザーが発射できるようになる。これは強いっ!!

大技いっぱいのスターソルジャー。ステージ6でも見つけちゃったぞぇ。

ふつうのやり方では、絶対出せない隠れパワーアップアイテムを、出してしまおうというものだ。そのアイテムとは何か!? それは、ふつうにあっても、けっしておかしくはないはずの、レーザー光線なんだな、これが。

スターソルジャーには、何でレーザーがないんだろうって、不思議に思わなかった？ バリアとかさ、5方向とかさ、そりゃすごいよ。でも、レーザーがないってのは、やっぱショボイよな。で、へんなゲーム、とか思ってたら、隠れてたわけだ、もったいつけて。

出し方はというと、まず、上の写真の位置をよく覚えておくのだ。で、この位置にきたら、セレクトボタンを押しながら、写真のここ、そうそう、矢印のここんところを狙い撃ちしちゃうっ!! すると、見えなかったはずのLマークが、ひょっこり出現するのだ。その瞬間、アイテムはレーザーに変わり、40,000点のボーナスも頂きだぜ！

図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,011 ガバス GVS

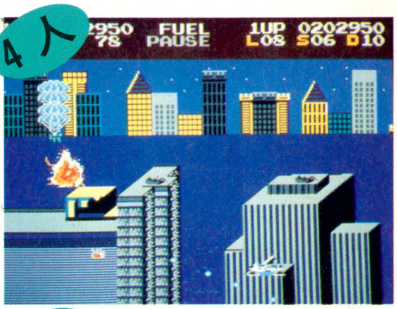
●チョップリフター ©ジャレコ

人命救助のパラシュート!!

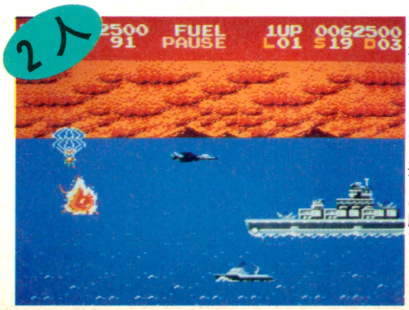
東京都 和田久徳（会員番号394613）

やられたと思ったらAボタンを連打しろ!!

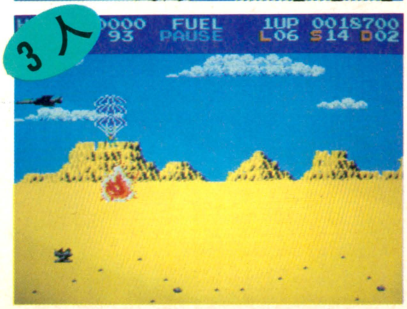
単調そうに見えるのに、意外と難しいチョップリフター。各面ごとに、20人もの仲間を助けないといけないんだけど、出てくる人数が限られてるから、あんまり死なせすぎちゃうと（正確には13人）、面クリできなくなっちゃうのだな。そこへ現れたのが正義の隠れキャラ"パラシュート"だぜ。仲間を乗せてるときに、敵にやられちゃったら、すかさずAボタンをダダダダッと押すのだ。と、パラシュートが出現！ 最高4人までなら死なないですむんだって。



←メリットは、Dの数が増えないということ。Sの数は増えないからね。



←残念、2つしかパラシュートが出なかった。うむ、速さの勝負だな。



←画面の中央よりやや上の位置でAボタンを押すようにしようね。

図書券3,000円 ファミ通チケット1,389 ガバスGVS

●ドラゴンクエスト ©エニックス

野球選手パスワード!!

千葉県　小寺真也（会員番号900012）

これはおみごと!!

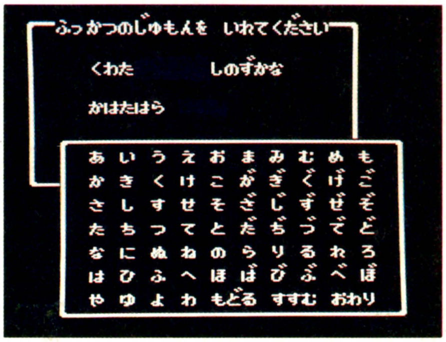
ばびびぶぶべ!!　こりゃまた、すごいパスワードを見つけたものだ。なんたって、レベル25だもんなっ。ふつうだったらさ、レベル1から始めて、くろうしてクロウして苦労して、経験値を積んでさ、エンエン30時間ぐらいかけて、ようやくたどりつけるレベルだぜ。それがさ、チョチョイとこのパスワード入れるだけで、もうレベル25だなんてさ、はっきりいって、地道にやってきた人は、プンプン怒っちゃうわけだ。

だから、今回はヒントだけ。パスワード全部は、公開しないことにした。あとは、キミたちのカンしだいだな。

パスワードの入力方法は、知ってるよね。タイトル画面のときに、コンティニューを選択し、復活の呪文(つまりパスワードのことだ)を入力する画面にするのだ。そこで、ゴニョゴニョッと入れると、一気に強くなっちゃうわけ。

桑田　○○　篠塚
中畑　原　○○

このパスワードを入力すると……



道具



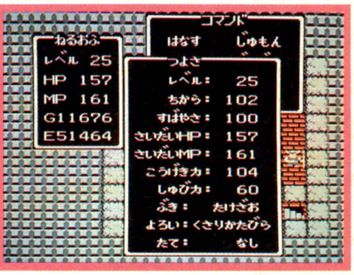
➡不思議その1。なぜ、"たいようのいし"が、2つもあるのだ?

呪文



➡不思議その2。なんと、すべての呪文が使えちゃうんだな。

強さ



➡不思議その3。こんだけ強いのに、たてを持ってないのだっ!!

ファミ通第5号は8月1日(第1金曜日)発売です

図書券2,000円 ファミ通チケット811 ガバスGVS

●ドラゴンクエスト ©エニックス

お買い得情報!!

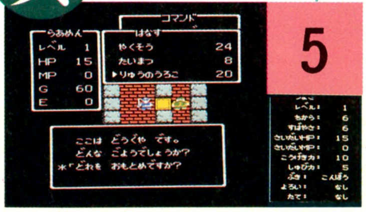
埼玉県　高山茂樹（会員番号402462）

買　60ゴールド　こん棒　守備力 3



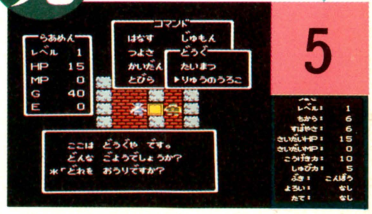
↑まずは、定番のこん棒を、60ゴールドはたいて買う。これで、120−60で60ゴールドの残金。

買　20ゴールド　竜のうろこ　守備力 5



↑そして、布の服を買わずに、20ゴールドで竜のうろこを買うと、守備力5で残金40ゴールド。

売　10ゴールド　竜のうろこ　守備力 5



↑買ったばかりでもったいないけど売っちゃう。およ、守備力そのままで10ゴールドもうけたぜ。



↑今、50ゴールド持ってるから、皮の服を買うためには、あと20ゴールド必要。かせがねば!

買　70ゴールド　皮の服　守備力 9



↑皮の服は、夏には暑すぎないかい？　でも、守備力がなんと4アップだから、しかたないか。

ゲームスタート後に、いち早く10ゴールドうかせ、なおかつ守備力もラクラク6アップさせちゃう方法がある。まず最初に、こん棒と竜のうろこを買うのだ。ふつうは、竜のうろこじゃなくて布の服を買っちゃうんだよね。で、竜のうろこをすぐ売る。これで守備力は減らずに10ゴールドもうかるぞ。あとは20ゴールドだけ足せば、守備力4アップの皮の服が買えちゃうというわけだ。ただし、電源切ったら元通り。

図書券 1,000円
ファミ通チケット 798 ガバス GVS

●魔界村 ©カプコン

珍キャラ!? 龍の子太郎発見!!

群馬県　田島且展（会員番号116035）

むかしむかし、まかいむらとゆうところに、たつのこたろうとゆうおとこのこがおったと。
なんて書くと、〝へえ〜、そっかぁ〟、などと納得しちゃう読者がいるかもしれないな。
ステージ3の最後、ドラゴンが出たら、死を覚悟して、ドラゴンの頭の上に乗っかってしまうのだ。べつに、何のメリットもないんだけど、〝龍の子太郎〟を思い起こしてしまった田島君の創造力に、マルッ！　なのだ。

➡ドラゴンに触れた瞬間、アーサーは死んじゃうから、頭に乗る直前ですばやくポーズ！

おいらは龍の子きゃ?



図書券 1,000円
ファミ通チケット 687 ガバス GVS

●魔界村 ©カプコン

アーサーの足バタバタじゃ〜んぷ!

埼玉県　中村隆宏（会員番号628863）

こりゃオリンピックもんだぜ!



⬆アーサー選手、思いきりヤリを投げますっ。



➡走り幅跳びと勘ちがいしてるのでしょうか。



⬆どうやら、彼の考え出した、ウルトラジャンプ技のようです。

ゲーム中なら、いつでもできるワザだぜ。アーサーをジャンプさせるとき、AボタンとBボタンを同時に押すのだ。すると、足をバタバタさせて、武器を投げながらジャンプする、アーサーの勇姿が見られるというワケ。
ただ、武器を投げるときの動きと、ジャンプする動きが、合わさっただけなんだけどね。
両ボタンを同時に押すのは、ふだん何気なくやってることだし他のゲームでもありがちだな。



⬆Aボタンを押すだけの、普通のジャンプなら、こうなんだけどね。

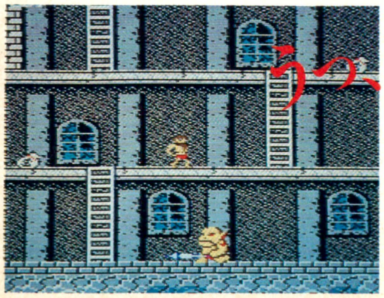
図書券 1,000円
ファミ通チケット 836 ガバス GVS

●魔界村 ©カプコン

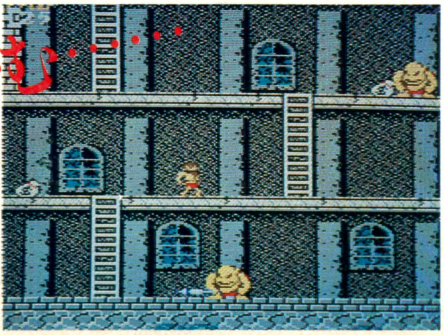
もう1つの武器で大男を突っつけ!!

千葉県　太田将生（会員番号900009）

⬇ドテッ、ドテッと歩いてきたのが運のツキだぜ。



うっ、むむむ……



➡うっ、お腹が痛い、とかがむ姿がカワイイ。

これは、ステージ2階の大男いる館でできるオモシロ技だ。館に来たら、1階にいる大男は倒さずに階段を上り、2階の大男をやっつけておくのだ。そして、1階の大男のちょうど真上にアーサーがいると、画面下に示されているヤリが、ちょうど、1階の大男に突き刺さっているように見える!!　というもの。
でもって、こうなっちゃうと、大男は身動きできなくなって、もがいちゃうのである。

禁断の秘技！

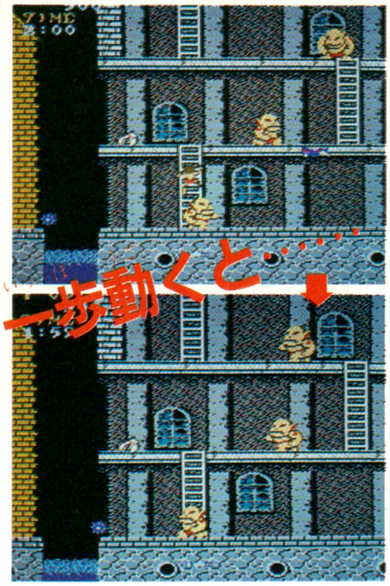
図書券 1,000円 ファミ通チケット 922 ガバス GVS

●魔界村 ©カプコン

アーサーが消えたっ!?

山形県　石田清志（会員番号900010）

↓今、アーサーは、点滅しながら、階段を上っているとこなのだ。これは、アーサーが見えてるね。



↑ところが、一歩動くと、ほらこのとおり。アーサーは、影も形もなくなっちゃうのだあっ！

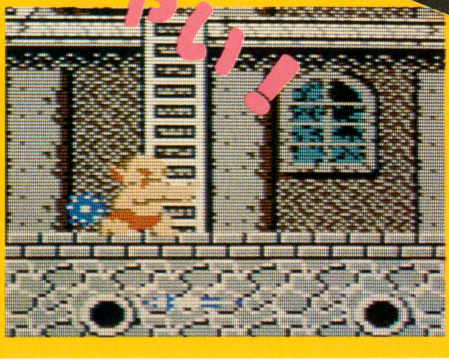
この技は、鎧を身に付けていることが、必須条件だぞ。ステージ2の大男のいる館で、まず、1階の大男に、やられてしまうのだ。すると、アーサーが少しの間、無敵となり、体が点滅する。ここが狙い目だぜ。

階段を1歩1歩上っていくとき、点滅のタイミングによって、アーサーが、画面から消えてしまうことがあるのだ。✚ボタンの上を、こまめに動かしていくと、アーサーが、出たり消えたりしてオモシロイぞ。

おまけ

ごめんくちゃい！

ステージ2で、つい大男が見せてしまったおまけ技。といってもよくある、〝おなら〟というやつだ。自分の吐いた弾でおならをしちゃうなんて器用な奴。



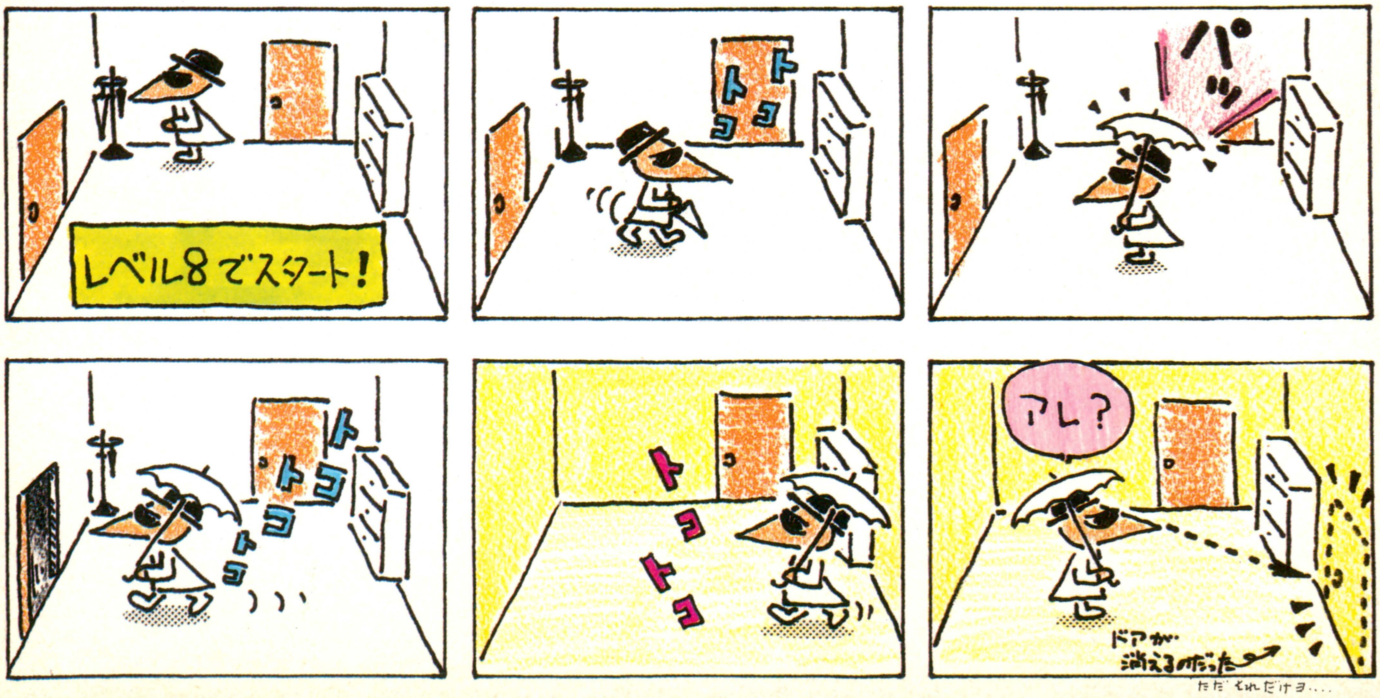
→〝プー〟。この瞬間、大男はおちゃらけてゴマカシた。

図書券 2,000円 ファミ通チケット 921 ガバス GVS

●スパイVSスパイ ©ケムコ

行きはよいよい、帰りは……ありっ？

静岡県　金子穂津実（会員番号299103）



ファミ通第5号は8月1日(第1金曜日)発売です

●マイティボンジャック ©テクモ

宝に埋もれて、ああ幸せ?

図書券 2,000円 ファミ通チケット 803 ガバス GVS

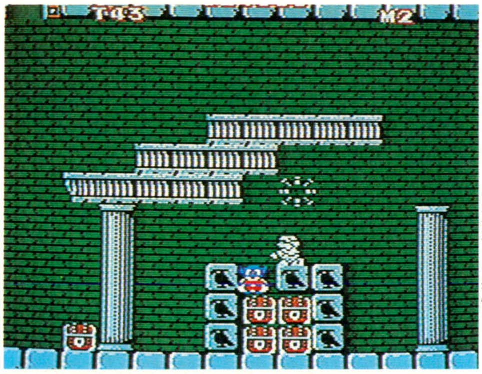
兵庫県　倉本貴則（会員番号900007）

8ラウンド

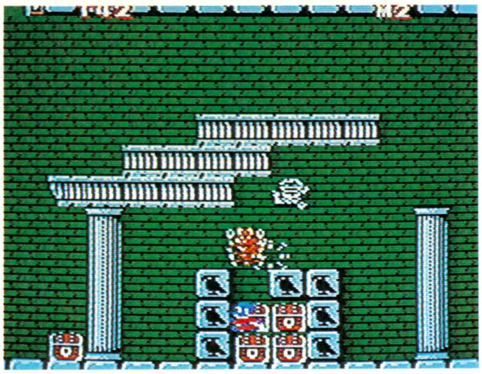
兵庫県は倉本貴則君から、おもわず考えこんでしまうような秘技がよせられた。これをやるには周りが鳥模様になったブロックの中にある4つの宝箱がポイントだ。

やり方はブロックの左から2番目の位置に立ちブロックを壊す。宝箱の上におりたら宝箱をあけないで、宝の上でジョイスティック（ボタンでもいいが）を折れよとばかりに左右に振りまくる。画面上ではボンジャックがまるでツイストでもやってるような状態になると、あーら不思議ボンジャックが宝箱にすいこまれていく。この状態で下の宝箱2つを取ると、まるで宝箱に閉じこめられたようになる。

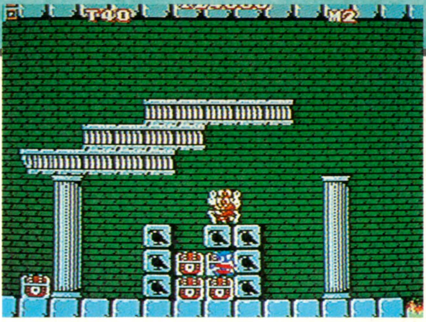
この状態から出られないわけでも、なにかおこるわけでもない。でもボンジャックは何か嬉しそうだね。



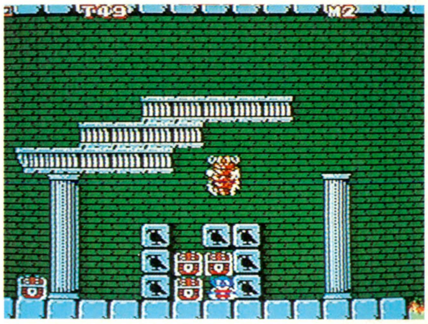
←宝箱の上に乗っかって、これからの大事業にそなえるボンジャック。闘志満々の表情だ。



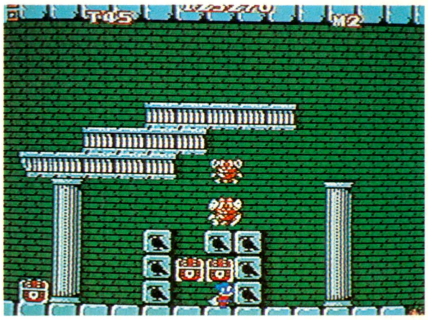
←ツイストかサンバのリズムか。大びんぼうゆすりの末に宝箱の中に体をめりこませた。



←さらに体をゆすりつづけるボンジャック。息ぎれするぜ。



←右下の宝箱を取ったボンジャック。もうひとつとってヤルゼ。さあ、いけ!!



←ついにやった。宝箱に閉じこもって、やるべきことはやったという表情だね。

図書券 2,000円 ファミ通チケット 801 ガバス GVS

●マイティボンジャック ©テクモ

宝箱の中身は宝箱

京都府　西田高志（会員番号615777）

2ラウンド

マイティパワーはジャンプ20回で効力がきれるんだけど、下から6番目のオレンジ箱を、20回目のジャンプであける。すると箱はそのままで、しかも普通に宝がとれちゃう。バグだろうと思うけどね。







↑青い服から赤い服へとお色なおし。その引き出物のごとくオレンジの箱は立ちつくすのだった。

図書券 2,000円 ファミ通チケット 1189 ガバス GVS

●マイティボンジャック ©テクモ

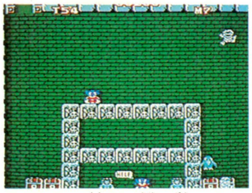
おお!扉が開かない

岐阜県　渡辺亮哉（会員番号507667）

3ラウンド

このやり方は簡単だ。ラウンド3の隠し部屋に入って、敵が来るのを待つ。そして敵がやってきても、無抵抗主義をつらぬきスッパリ、アッサリ死にましょう。

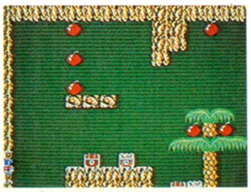
そうすると当然ラウンド3の初めに戻るわけだが、なんとその時扉が開かずにボンジャックが扉をすりぬけてしまうのだ。これはまさに、ボンジャック怒りの亡霊とよぶべきではないだろうか。



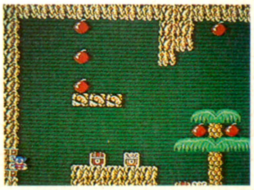
↑たすけを求める叫び声をシカトとする、非情のボンジャック。



↑愛か情けかヤル気がないのか、あっさり死ぬのだ。



↑暗い過去をスッパリ忘れ、明かるく扉をすりぬける勇姿。



↑でも冷静に考えると、1人死ぬだけで損するだけだぜよ。

図書券 1,000円 ファミ通チケット 923 GVS

●ゼルダの伝説 ©任天堂
お肉の好きなアナタに捧ぐ

愛知県 土屋伸晃（会員番号900008）

なんたって夏のスタミナ源は肉だよね。でもこの季節はものが悪くなりやすいのだよ。なんでこんなこと言ってるのかっつーと、ゼルダの伝説のおニクはとっても新鮮なんだよねってことをわかってもらいたかったのだ。なんせ、生きてるんだもんね！　どーだ、びっくりしたろ!?

そのやりかたはね、商人の所へいき、売っているおニクの上に、自分のもっているおニクを重ねて置いてしまうのだ。するとビックリ！　おニクがピクピク動いている！　もーこのおニク、動いちゃうほど新鮮なんだから、ぜったいオイシイはず!?

それから、迷宮の中におじいさんがいるでしょ、そのおじいさんにキミの持ってるおニクを「ハイ」とばかりにま上に置く。するとおニクがチラチラしはじめてしばらくすると「ゴクン」、なくなってしまうのだ。おじいさん、もうトシなんだからあんまり肉ばっかり食べてちゃダメよ。夏を乗り切るスタミナに、肉はピッタシだけど、野菜もとれよ、キミ!!

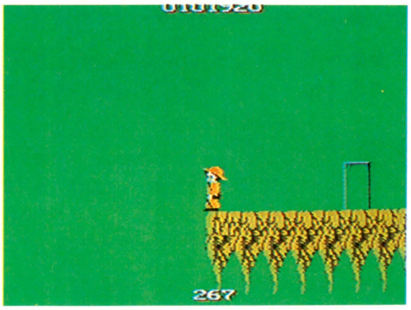


図書券 1,000円 ファミ通チケット 908 GVS

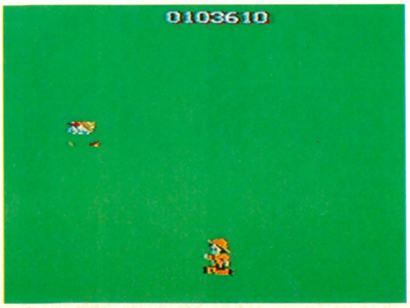
●アトランチスの謎 ©サン電子
ヤリガイのある秘技だ

愛知県 戸谷友昭（会員番号661309）

愛知県の戸谷君から失敗こいて発見したのがミエミエの情報がよせられた。やり方は57面から58面の扉へ入らずにおもいっきり左のガケへジャンプすると、死にゆくヴォンチャーの鎮魂歌か、死んでお星様（貝座？）になったのか、空に出現する。



➡さあ、心の準備はいいかな、ここから、いっきに飛びおりるのだぞ！



⬅ホレみー、へんなのが出てくるだろう？　ポーズしてじっくり見よう。

図書券 1,000円 ファミ通チケット 544 GVS

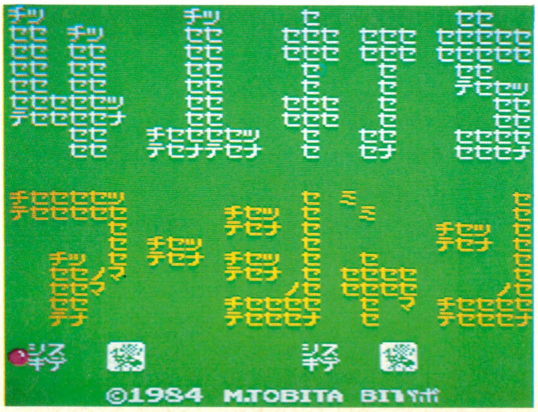
●4人打ち麻雀 ©任天堂
へんな画面が

埼玉県　小暮一宏（会員番号102835）

超ロングセラー4人打ち麻雀。持っている人は、もう気付いているかもだけど、タイトル画面のときリセットボタンをカチャカチャやってると、ヘンなタイトルが出るよね。

麻雀というタイトルは変わらないけど、チとかセとかナとか、カタカナが出て、トビタさまとかおっしゃる正体不明のお名前まで拝見できる。

キミもやってみようぜっ！



⬅やっぱ麻雀考えた中国人ってえらいよなー。ホント、ツクヅク思うよ。エム・トビタさんもエライ!!

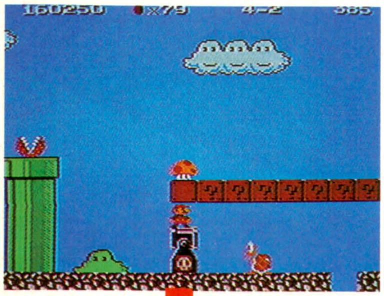
ファミ通第5号は8月1日（第1金曜日）発売です

図書券 1,000円
ファミ通チケット 817 ガバス GVS

●スーパーマリオブラザーズ2 ©任天堂

マリオとキノコの心中事件!?

石川県　橘俊行（会員番号668350）



➡ワールド4-2。左はじのブロックをたたいて、キノコを出すのだ!!



➡上のブロックに乗り、追いかけながらジャンプ。キノコを飛び越せ!!

マリオとキノコさんの心中事件が発覚した。第1発見者の橘俊行君の報告によると、事件が起きたのはワールド4-2ということだ。さっそく、我がファミ通特捜班は現場に急行した。

ワールド4-2に隠れていたキノコさんはマリオによって見つけ出され、キノコさんは恥ずかしさのあまり右の方角に逃げ出した。それをマリオがしつこく追いかけ、勢いあまってキノコさんを飛び越えてしまったらしい。キノコさんにふられたと思ったマリオは、その先にある1ブロックぶんの穴のところでキノコさんを待ち伏せし、キノコさんと一緒にその穴に落ちようと無理心中をはかったが、どーやらマリオは穴に落ちず、事無きを得た。

WORLD4-2



➡この場所でキノコが来るのを待ち伏せして、同時に穴に落ちると……。



➡スーパーマリオに変身したあと穴に落ちずに、スルリと横に出るのだ。

図書券 3,000円
ファミ通チケット 1352 ガバス GVS

●スーパーマリオブラザーズ2 ©任天堂

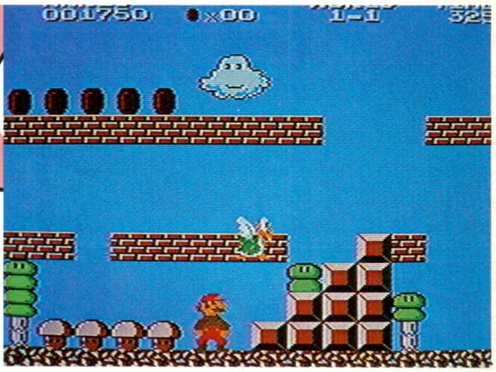
パタパタのはまり技っ!!

岡山県　宇高康之（会員番号118728）

前号でパタパタを利用した無限1UPができると紹介したワールド1-1の同じ場所（前号を見てね）で、こんどはパタパタのはまり技が発見された。

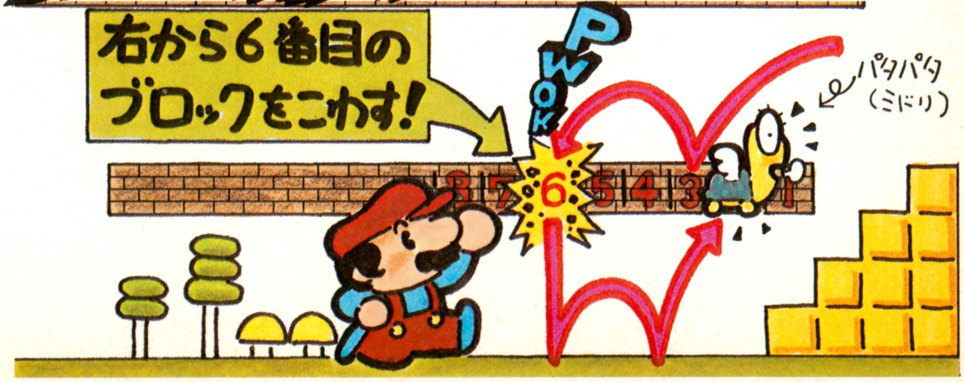
ゲームが始まったら、とにかくキノコを取ってスーパーマリオになっておこう。そんで、写真の場所に行ったら、一目散に右から6個目のブロックを壊すのだ。しかし、右からクリボーがトコトコ歩いてくるから、こいつをうまく避けなければならないし、もちろん上を跳びはねているパタパタが6個目のブロックを通過してしまってもダメだ。Bボタンで加速しながら、ダーッと走り、クリボーを避けながらジャンプして、上のブロックをボコッと壊すのだ。そのためには右から6個目のブロックの位置をしっかり覚えておこうぜ。右から3本目の小さな木のま上が6個目のブロックだから、これを目安にしよう。

うまく右から6個目のブロックを壊すことができたら、その穴からパタパタが落ちてくる。あとは放っておくだけで、勝手にパタパタは自分からブロックにはまり込んでしまうのであった。面白いからやってみてね。



⬇⬆クリボーをかわしつつ、右から6個目のブロックをジャンプして壊すと、パタパタはその穴に落ちて右の方向へ行く。階段のところで跳びはねたかと思うと、なんとパタパタは自分からすすんでブロックのなかに、はまり込んでしまったのだ。

WORLD1-1



図書券 2,000円
ファミ通チケット 973 カバス GVS

●スーパーチャイニーズ ©ナムコ

音楽のテンポと足が速くなる!!

東京都　三輪学（会員番号683317）

隠れアイテムがいっぱいのスーパーチャイニーズだけど、赤い丸にPマークのパワーボールは、取ると一定時間、無敵になるという、ありがたいアイテムなんだ。

ところでキミは何番目の館まで行ったかな？　なに、まだガンマンの館をクリアーしていないだとォ!!　ええーい、みじゅく者め!!　そんなことではミンミン姫に愛想を尽かされるぞ。とにかくガンバッテ7-1まで行って欲しい。

7-1の部屋には、まんなかに離れ小島みたいなところがあるよね。その島に行くには、動く岩にうまく乗って行けば、いいんだけど、気の短いボクたちは、ミラクル宙返りで堀を飛び越し、いっきに島に渡ってしまおうぜ。そんでもって島の右のあたりをパンチするのだ!!　すると、パワーボールがでてくる。パワーボールを取って無敵になったら、ポーズボタンを一旦押し、解除する。これだけで、ホラ、音楽のテンポが速くなって、足も速くなっているのだ。

7-1でパワーボールを取れ!!



→7-1の離れ小島の右側をパンチすると、隠れアイテムのパワーボールが出現するのだ。



↓パワーボールを取ると、無敵になって敵に触れるだけで、やっつけることができる。

ポーズボタンを押す



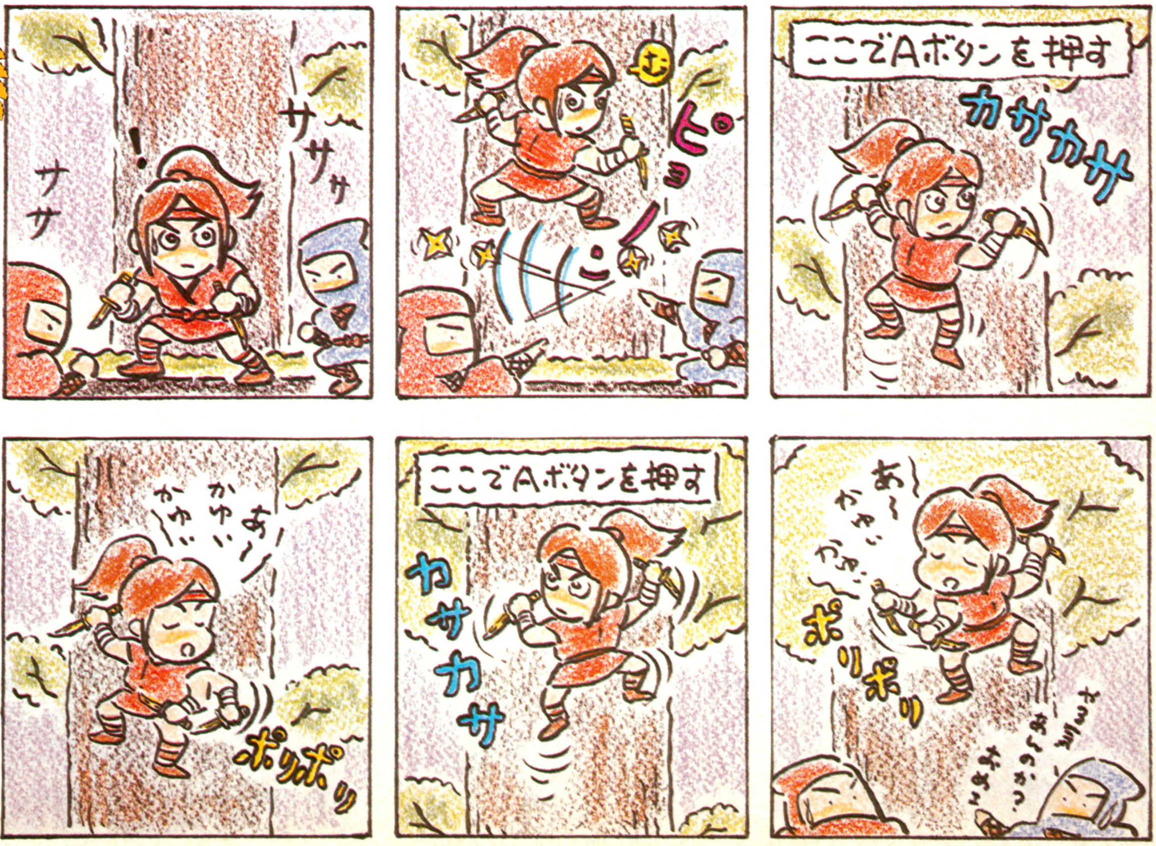
↑もう一度、ポーズボタンを押してポーズを解除すると音楽のテンポと足が速くなってる。

図書券 1,000円
ファミ通チケット 504 カバス GVS

●影の伝説 ©タイトー

おしりポリポリだよ

東京都　谷田川晃（会員番号702194）



図書券 2,000円
ファミ通チケット 817 GVS

●ゼルダの伝説 ©任天堂

デグドガの金縛り!!

宮城県　千葉浩幸（会員番号900001）

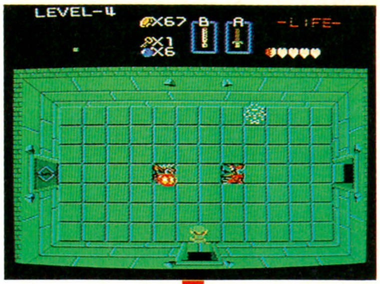
デグドガの部屋に入ったらすぐに笛を吹け、すると

デグドガにはキライな音がある。と、おじいさんも言っていたよーに、デグドガの弱点は笛の音だ。笛を吹くと、あのバームクーヘンみたいな大きな体が、みるみる小さくなってしまう。これはもう衆知の事実だが……。

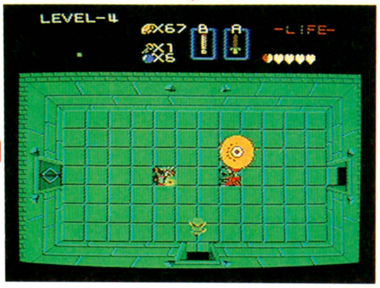
だけど、デグドガのいる部屋に入るなり、すぐに笛を吹くとデグドガが一瞬のあいだ金縛りになることを知っている人は少ない。デグドガが金縛りになると、大きくなったり、小さくなったり点滅を繰り返して、その場から動けなくなるのだ。デグドガ1匹だけなら、どーってことないけど、石像が弾を撃ってくる部屋の場合、余裕を持ってデグドガに対処できると思う。

ところで右の写真を見て、すぐ裏ゼルダだと気が付いた人は、そーとーゼルダにのめり込んでいるぜ。そーこれは裏のレベル4なのだ。

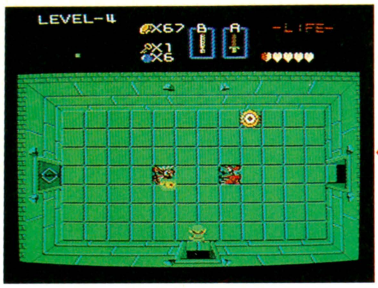
ピイヒャラ
ララ〜ラ



←部屋に入った瞬間の写真。まだデグドガは姿を現わしていないのだ。



←笛を吹くと、デグドガは大きくなったり、小さくなったりで動けない。



➡金縛りから抜けると、いつものとおり、小さなデグドガに分裂する。

図書券 1,000円
ファミ通チケット 654 GVS

●ゼルダの伝説 ©任天堂

ブーメランが地下を飛ぶ

東京都　万納寺誓人（会員番号120548）



←ご覧のとおり、リンクの投げたブーメランが地面の下を飛んで行く。

リンクが投げるブーメランが、なんと地面の下をもぐって飛んで行く。という、常識では考えられない、おそるべき技なのだ。

なぜ、こんなことが起きるかとゆーと、まず、リンクをどのレベルでもいいから、地下迷宮に入り、宝物がある場所か、写真のよーな地下通路に行かせる。そして、ここからがカンジンなところだ。リンクが〝はしご〟をほんのちょっと登った状態で、✚ボタンの左右どちらか(左の〝はしご〟なら右、右の〝はしご〟なら左)を押しながら、Bボタンでブーメランを投げるのだ。すると、ブーメランは地面の下を飛んで行くのであった。

えっ、なんでこれが、おそるべき技なのかって⁉　うーむ、だからブーメランが地面の下を……。万納寺誓人クン、ちっちゃいことを、いちいち気にしてたら大人物になれないぞ!!　しっかり勉強せい。

図書券 1,000円
ファミ通チケット 582 GVS

●ベースボール ©任天堂

ホームランの余韻が

東京都　福田崇（会員番号713482）

ベースボールをやっていると、ときどきヘンなことが起こるんだよね。キャッチャーが2人になっちゃうとか、ランナーがアウトになったとき、走ってベンチに戻って行くとか……。

この技もそんななかのひとつだ。ホームランを打つと、パンパカパーンとファンファーレが鳴るよね。そのファンファーレがちょうど鳴りおわるか、おわらないかのところで、ポーズボタンを押すんだ。タイミングがうまく合うと、ポーズを解除したあとブウーンといつまでも音が鳴り止まないのだ。次の打者がバッターボックスに立っても、まだ鳴り止まない。ピッチャーが投球すると、やっと鳴り止むのだ。ホームランの余韻に酔いしれてみるのもいいぜ。

ブウーン



⬆やったぁーっ!! ホームランだ。ファンファーレが鳴り止む瞬間にポーズボタンを押す。



⬆ポーズを解除すると、ブウーンという音がいつまでも鳴り止まず、聞こえてくるのだ。

図書券 3,000円
ファミ通チケット 1,395 GVS

●スーパーマリオブラザーズ ©任天堂

マリオが瞬間移動! そして……

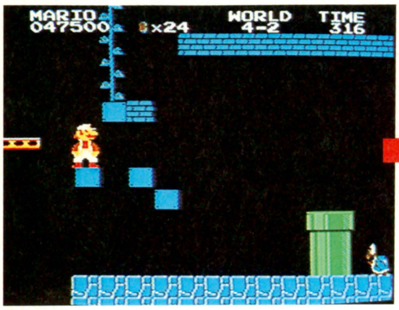
千葉県　尾関純智（会員番号546202）

その1 瞬間移動

コントローラーⅠの✚ボタンとジョイスティックの方向レバーを左右逆方向に、同時に入れる。

テレポート!

↓ワールド4-2でツルを出す。ここまでなら、どーってことないでしょ。このあとよ、このあと。





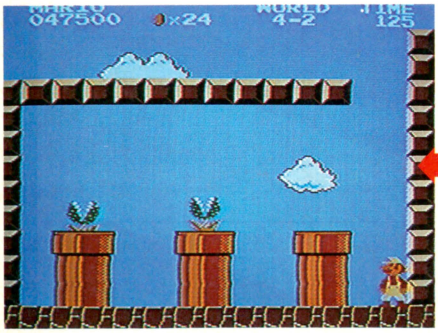


このワザは、マリオが一瞬にして別の場所にワープしてしまうという、超能力ワザだ。友だちを驚かすには、もってこいなのだ。さっそく、その方法を説明しちゃおうじゃないの。

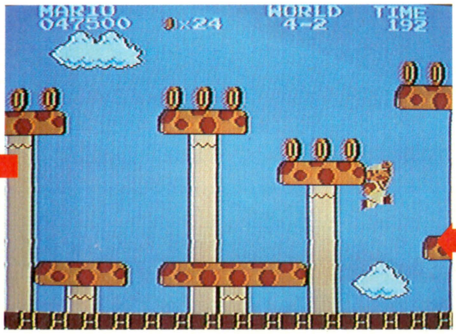
このワザは、コントローラーとは別に、市販のジョイスティックが必要だ。まず、本体にジョイスティックをつないでおこう。そしてゲームを始めて、とにかくワールド4-2のツルの出てくるとこまでいく。次からが大事だぞ。ツルをのぼりきったところで、コントローラーの✚ボタンとジョイスティックの方向レバーを、同時に左右逆方向に入れるのだ。するとホラ、ワープ!

その2 あともどり

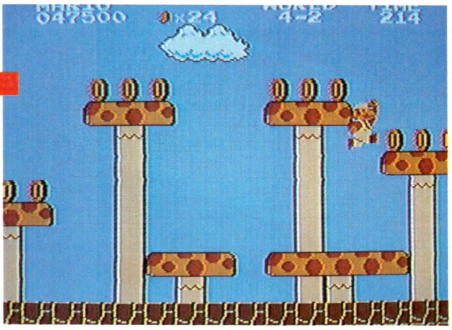
↓ワープゾーンへ入ったところだ。いつもの英語の文字が出てないでしょ。土管に入ってみよう。



↓半ずらしワザができるところで、確実にやっていけば、画面のはじっこにかなり近づけるのだ。



↓キノコのはじっこをこすりながら、ズリッと右方向に移動していくのだ。このとき、あともどりしては絶対ダメ。



↓3本ある土管のうちどれに入っても、ふりだしにもどされてしまう。しょーもないけど、とっても不思議なのだ。



ふりだしっ!

瞬間移動のワザをキレイに決めたあとは、続いてこのワザだ。名づけて〝あともどりワープゾーン〟。では、さっそくいきます。

このステージには大きなキノコがいっぱいある。これを利用して、マリオ半ずらしワザで、画面の右の方にマリオを寄せてしまうのだ。半ずらしワザは知ってるかな？　まっすぐ上にジャンプして、ブロックのはじっこをこすりながら、マリオを右方向に少しずつずらしてしまうワザだ（わからない人は、上の写真を見てね)。半ずらしワザをくり返してワープゾーンまで行くと、なーんと、英語の文字が出てこないのだ。こーなったら、このワザは成功。本当ならワールド6、7、8へ行くはずのワープゾーンなのに、入ってみると、ふりだしにもどされちゃう。

図書券 3,000円
ファミ通チケット 1,201 GVS

●スーパーマリオブラザーズ2 ©任天堂

しっぽふりマリオだ

愛知県　田中康次（会員番号900002）

まずはワールド3-1に行くんだ。そうしたら6本目の土管か、7本目の土管の上にいるノコノコ（赤）を土管の間に落とそう。ドコドコドコッて、ノコノコが土管の間を行ったり来たりすれば第一段階成功だよ。

ノコノコがドコドコいってるところに、マリオ（ルイージ）を落とすんだ。それもちょうど真ん中をめがけてね。そうするって一と、下の写真のようにマリオがタヌキのようにしっぽをふっちゃうってわけさ。んっ？　なぜかマリオはノコノコにやられないのだ。無敵かっ!!　と思ったら、そうでもないみたい。ちょっと横に動いたら、やられちゃうんだ。でも真ん中にいる分には、マリオはしっぽをふりつづけているんでい！　カワイイとこあるな、なんて。

そんでまぁ、この技ができるところっていうのが、まずノコノコ、もしくはメット、パタパタがいること。そして敵がはねかえって行ったり来たりできるような場所であること。その場所は幅が2ブロック分であること。

以上の条件を満たしていれば、この『しっぽふりマリオ技』ができるってことだ。他にもまだできる場所があるはずだね。いろいろ応用して、もっと大きな技に変化させることもできるかもしれないが、とりあえずタヌキマリオでしばらくの間は笑っていてちょーだい。

まぁついでといっちゃぁなんだが、ちょっと応用した『おまけ技』をいっしょに教えてあげるから、そっちの方もいっしょにためしてみてちょうだいな。小技だけどね。

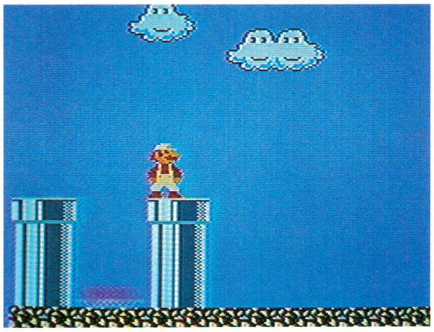
おまけ技

『しっぽふりマリオ技』の応用で、せこーく点かせぎをしちゃおうっ！　ってわけさ。やり方は下を見よっ！



うおっつ、いきなり500点かぁ!?　この『おまけ技』っつうのは、『しっぽふりマリオ技』をやる。まずやるんだ！　そしたらAボタンを連打するっ!!　つまりピョンピョンジャンプするってこと。そうするって一と、点がどんどん入ってくるってわけだ。当り前なんだけどスゴイんだな、これが。本当におまけだから、『しっぽふりマリオ技』をやってみたときについでに、やってみてはいかがでしょう？　みなさん！

ワールド3-1のここだぁ!





無敵の、マリオでい

図書券 2,000円
ファミ通チケット 963 GVS

●スーパーマリオブラザーズ2 ©任天堂

ドクロの旗は、俺の旗

東京都　中島昇治（会員番号900003）

ジャジャーン！　このドクロのマークは、俺の命だ。この旗は、俺のためにある。そしてマリオは今日も、クッパ一族を倒しピーチ姫を救いだすために戦うのだぁ！　ジャンジャン！

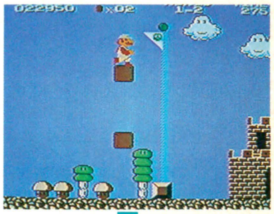
てなわけで、この技のやり方だけど、ワールドの各面の終わりに隠れブロックが2つあるところにいこうぜ！（右上の写真のようなところ）そして2つのブロックを出して、一番上へいきマリオをポールの上の球のようなものの真上にジャンプさせる。あとはまっすぐに下のブロックの上まで落ちるだけだ。そうすると、いつも立てない場所に立つことができるんだ。

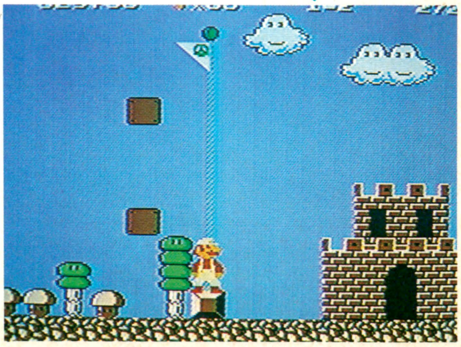
これといってメリットはないが、1UPできないときにでもやってみるとわりに楽しいもんだぞ。

ちなみにポールの前に立つと、ジャンプができないんだよね。なんでそうなのかは不明なんだけど。

5000点取りそこなったら……

この技は、この写真を見てもらえばわかるよーに、いつもはいけないポールの前にいけちゃうってだけのせこい技だ。でも、たのしいからそれでいいの！





図書券 1,000円 ファミ通チケット 871 GVS

●スーパーマリオブラザーズ2

せまくっても安心!!

北海道　石川政一（会員番号900011）

©任天堂

チビマリオで自分と同じ高さのところを通っているときに、ノコノコがやってきちゃったらさあ大変！ ウーン、もう死ぬしかないのかぁ、ってあきらめちゃいけないぜ。

この『せまくっても安心技』を使えば、なんのことはないのさ。

やり方としては簡単なんだけど、タイミングは何度かやってみないとなかなか難しいのだ。とりあえず下の写真を参考にして、読んでちょうだい。

この場合まず、歩いてるノコノコをふんで飛ばす。そしてはねかえってくるノコノコを、せまいところでまつ。最後にタイミング良くジャンプ！ これでOKだ。

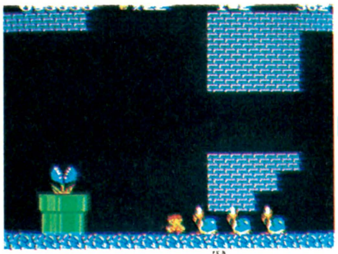
まぁ、わざわざやってもしょーがないがいざってときに覚えとくと、かなり便利な技だからよーく練習をしておくよーにね。



ここでもできる!!

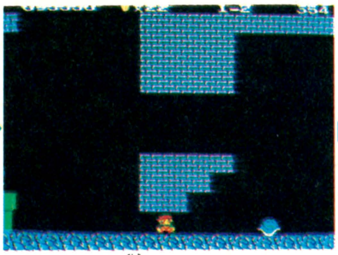
ちなみにこの技は、ワールドA-1でもできる。他にもできるところはあるが、わざわざやっても何の得にもならないとは思うが、参考までにね。

ここで、



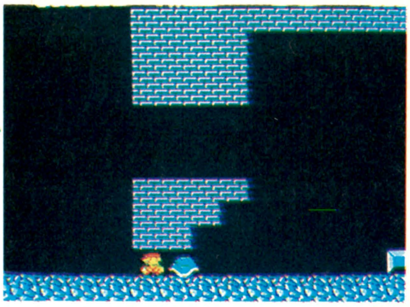
うっうしろからノコノコ3匹くるよー！ こりゃやばいかな、いやそんなことは……。

こうして、



よっしゃ！ 1匹だけにしたぞ。あとは、『せまくっても安心技』を使うのみだ。

こうなったっ!!



図書券 2,000円 ファミ通チケット 1,032 GVS

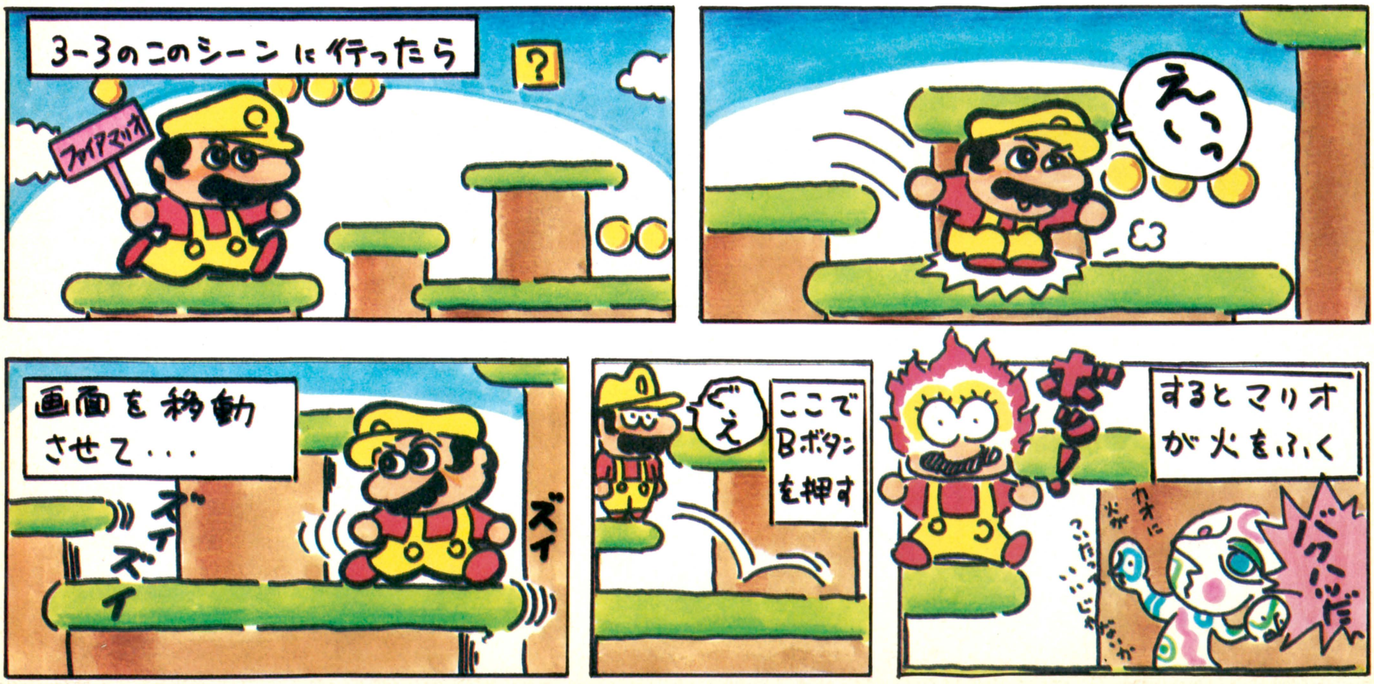
●スーパーマリオブラザーズ ©任天堂

マリオの顔がバクハツ!?

長崎県　林　茂（会員番号696209）

まずはワールド3-3まで行こう（他にもあるが……）。そしたら下のマンガの手順で、ファイアーを出す。ギエーッ！ 顔が、顔がもえちゃうよー。

それ以来、マリオは火を怖がるようになったとさ。うそ。



ファミ通第5号は8月1日(第1金曜日)発売です

図書券 2,000円 ファミ通チケット 1,137 GVS

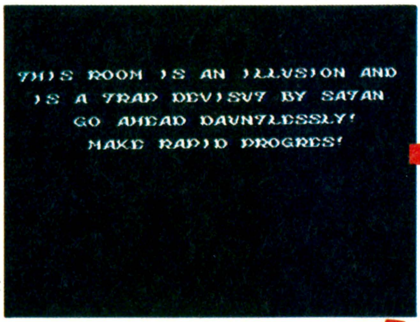
●魔界村 ©カプコン

あれっ？　姫を助けたのに、再び大魔王が！

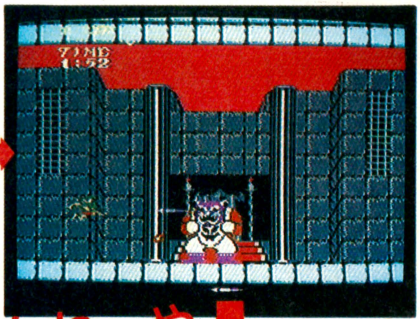
東京都　佐藤政康（会員番号453319）

姫を救わなければと、いっしょーけんめい2周14ステージを戦いぬき、大魔王も倒し、姫も助けたというのに、ちょいと操作しちゃったために、またまた大魔王と戦うはめになるという、息もタエダエの技なのだ。

ゲームオーバーになったところで、コンティニューモードを実行する。と、倒したはずの大魔王が登場！　倒すと1面に戻されるぞ。



→せっかく倒したと思ったのに、1回めの大魔王はニセ者。これは幻想なのだ！

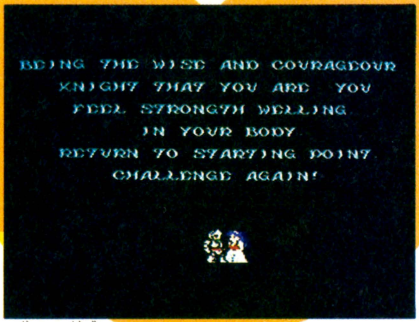


←今度こそ、ホンモノの大魔王だ。ビシバシと戦って、姫を助け出さなくては。

やってらんねーや



↑“アーサーっ！”、“姫っ！”ってかっ!!

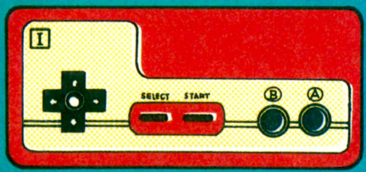


↑晴れて2人は、ハッピーエンド。あついっ。

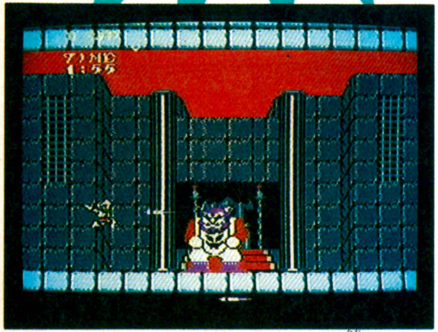
↓で、ゲームオーバーとなるわけだが……!?



ここでコンティニュー!!



✚ボタンの右を押したまま
Bボタンを3回押す
すると…!?



↑あれーっ!! なんでさっ！　おまえはさっき倒したはずだぞっ！　ほんとに、しつこいやつだな、大魔王はっ!!

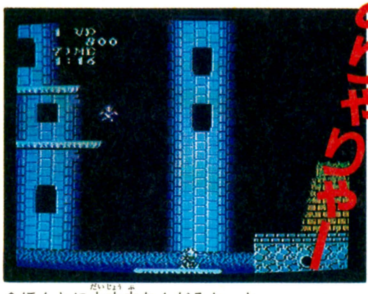
図書券 1,000円 ファミ通チケット 885 GVS

●魔界村 ©カプコン

海に落ちても平気だよ

千葉県　岡本保孝（会員番号469663）

アーサー選手、ジャンプで床に乗り、次の地面に飛び移るはずが、あっそのまま海に落ちていきます。大丈夫かっ、アーサーっ!!



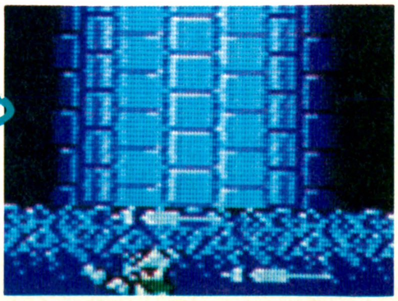
ありゃりゃりゃ！

↑ほんとに大丈夫なんだろか、と内心思いつつ落ちていくアーサー。

大丈夫なのだ。海に落ちても元気ゲンキで、武器まで撃てちゃう。

これは、ステージ2の青い柱最後の動く床での技なのだ。床に乗ったら、すぐに✚ボタンの下をずっと押したままにしておこう。すると、床は海に落ちてるのに、アーサーは、ちゃあんと生きているのだ。✚ボタンの下を押したままBボタンを押せば、武器も撃てるというワケ。ただし、ジャンプしたり立ち上がったらダメだよ。

すげーっ
海に落ちても
闘志満々



←敵もいないのに、ひたすら武器を撃ちまくる。もしや、地上には二度と？

図書券 2,000円
ファミ通チケット 1049 GVS

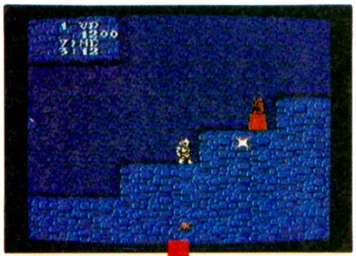
●魔界村 ©カプコン

タワーモンスター必勝法だ!!

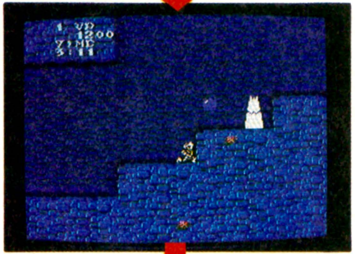
福島県 渡辺真司（会員番号900004）

ステージ3で、武器がたいまつだったら、この技を使って、タワーモンスターを倒そうぜ。こいつの1段下のところで、写真のようにして、たいまつを投げればいいのだ。

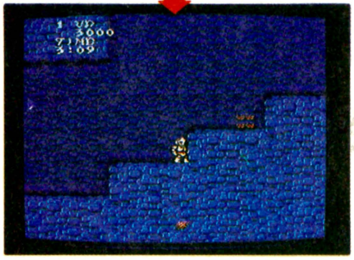
こんなに簡単に倒せちゃうなんて、やるね。



←マッカになって怒るタワーモンスター。普通だと、この赤くなったときに、ジャンプしながら武器を撃ち込むワケ。



←ジャンプしながらだと、奴の吐き出すフーセン玉みたいなのをよけないとなんない。ところが、この方法なら……。



←なにも、危険な思いをしなくても、ここでたいまつを投げてれば、勝手に死んでくれるという、便利な技なのだ。

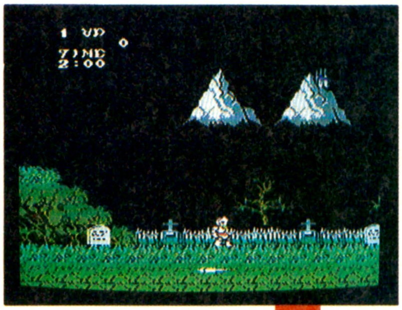
図書券 1,000円
ファミ通チケット 631 GVS

●魔界村 ©カプコン

アーサーの後方ジャンプ!!

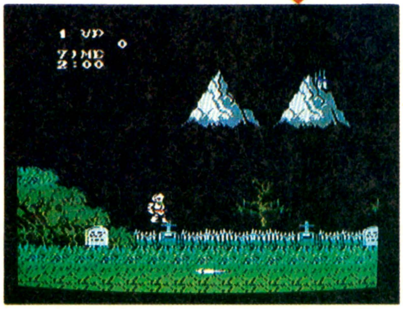
埼玉県 滝沢知幸（会員番号900005）

ゲームスタートすると、最初に姫がさらわれる場面になるよね。この姫がさらわれるときぐらいになったら、もう一度スタートボタンを押したままにするのだ。で、ゲームが始まったら、またスタートボタンを押す。と、アーサーがピョーンと後方へ！



←普通なら、ボタン操作しないかぎり、アーサーは、この位置から動かない。

おっとっと!



←ところが、スタートボタンを押したとたん、勝手に後ろに飛んでっちゃう。

ファミ通第5号は8月1日(第1金曜日)発売です

図書券 1,000円
ファミ通チケット 597 GVS

●魔界村 ©カプコン

アーサーがスケルトンバレエをご披露!!

新潟県 川端直哉（会員番号316417）

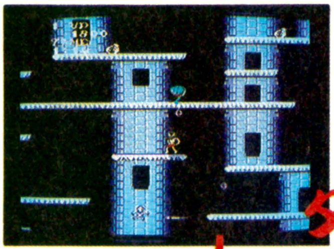
ステージ2で、アーサーがスケルトンバレエを見せてくれるそうだ。えっ、ほんと？ どれどれ、ワイワイ、ガヤガヤ、なんちって。

ただし、この技を見るには、アーサーに死んでもらわないといけないのだ。でも、おもしろそうだから、やってみようぜっ。

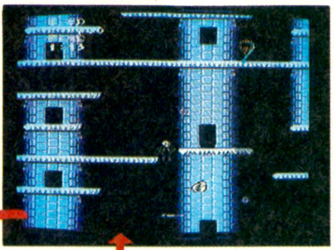
ステージ2の青い柱場面で、上下に動く床があるね。ここの上で、ちょうど死ぬようにするのだ。このへんが、ちょっとむずかしいかもしれないな。敵をおびきよせておこう。

で、パタッと死ぬと、床の上を、死んじゃったアーサーが、ツツーっとすべって行くではないかっ！ ふーむ、これかぁ……。

川端くんのタイトル付けの良さに負けたぜ。

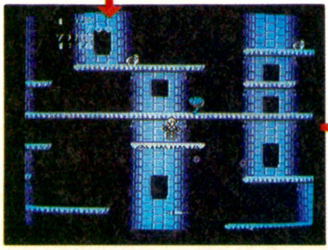


←スタッ、トンと床に乗ったアーサー。さ、死んでもらおうか。

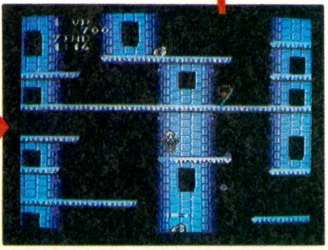


→おみごと、おみごと。ただでは死なない、アーサーの芸でしたぁ！

タラララッター



→エーン、ごめんね、アーサー。だって、川端くんが、おもしろいっていうから、ついつい……。しっかり、芸を見せてくれよな。



←あっ、ほんとだ！ スルスルと、ガイコツになったアーサーが、床の上をすべってるじゃん。このスタイルがおかしいねェ。

図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,156 GVS

●魔界村 ©カプコン

デモ画面の武器を盗ってしまうのだあっ!!

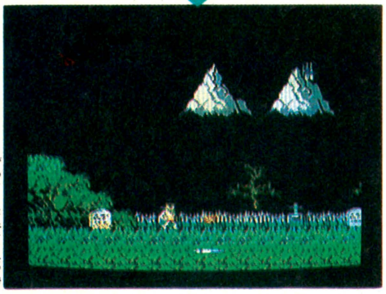
千葉県　石橋一衛（会員番号496829）

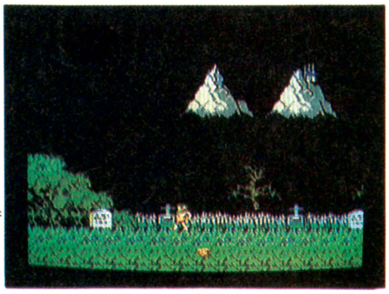


→次にコンティニューするために、一度ゲームオーバーしておくのだ。

これは、なかなかスゴイ技だぜ。デモ画面っていうのは、ふだん何気なく見過しているけど、あらためてジックリ見てみると、そのゲームの基本的なルールや攻略法を教えてくれているんだよな。この技は大胆にも、デモ画面を利用しちゃう技なのだ!!

ゲームをスタートさせたら、わざとやられて、とにかく一度、ゲームオーバーにする。そんでもって、そのままほったらかしにしておくと、デモ画面になるだろ。そしたらデモ画面をジックリ観察するんだ。見ているとすぐにやられちゃったりするけど、たまに、デモ画面のアーサーがアイテムの"短剣"や"たいまつ"を取ることがあるよな。そのとき、すかさずコンティニュー、つまり✚ボタンの右を押したまま、AまたはBボタンを3回押すんだ。そしてゲームをスタートさせると、驚くなかれデモ画面で取った武器をゲームスタート時から使えるんだぜい!!


→これは、デモ画面。自分で操作できないから、はがゆいのだな。


→やっと"たいまつ"を取ってくれたぜ。よし、コンティニューだ!!


→ゲームをスタートさせると、いきなり"たいまつ"を持っている!!

図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,199 GVS

●魔界村 ©カプコン

新コンティニューモード

福岡県　山本素史（会員番号146828）

2プレイヤーモードでコンティニューを実行するとどうなるか！　これがおもしろいのだ。まず、2プレイヤーでゲームを終了させ、✚ボタンの右を押したまま、AボタンまたはBボタンを3回押してコンティニューすると、右画面になる。

上段を選択すると、1プレイヤーと同じでも武器がよく変わる。中段を選択すると、コントローラーIIで1プレイヤーゲームができちゃうのだっ!!



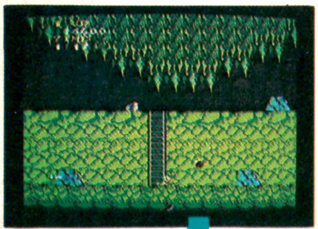
↑うむ、たしかに画面が違うぜ。

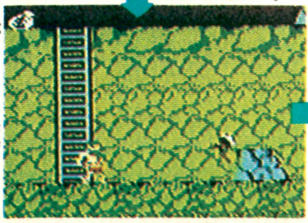
図書券 2,000円
ファミ通チケット 803 GVS

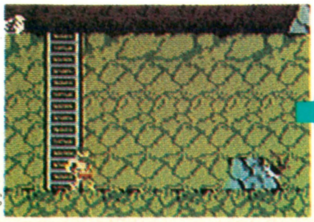
●魔界村 ©カプコン

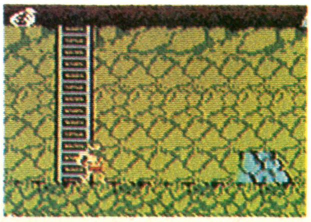
オオッ! オノがはねるぜっ!?

新潟県　大谷哲也（会員番号510488）


←アーサーが、オノを投げた瞬間だ。連写でお見せしよう。


→岩にぶつかる直前。アーサーもオノを見守っているっ!


→ぶつかった！　まるで岩に突きささってるかのよう。


↓それから、はね返って、さらに向こうに飛んでいってしまった！

ステージ3の最初の階段のところで、オノを岩に向かって投げると、岩に当たって、さらに遠くまで飛んでいくという技だ。

べつに、何のメリットもない技なんだけど、ゲームっぽくない、みょ～なリアルさがあって、おもしろいと思うんだがな……。

図書券 2,000円 ファミ通チケット 926 GVS

●魔界村 ©カプコン

アーサー不死身技!

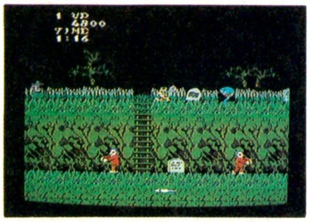
佐賀県　田中宏明（会員番号900006）

ステージ１で、階段を昇って右に行くと、グリーンモンスターが、口を開けて待っている。こいつは、弾を吐き出して攻撃してくるから、うまく、その弾をよけないといけないのだな。

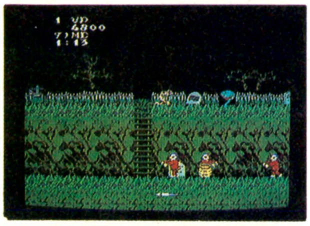
んでもって、そのよけ方なんだけど、ある技を使うと、よける必要もなく、アーサーが不死身になっちゃうのだっ!!　どうすれば！

わけは簡単。ただ、アーサーをしゃがませればいいのだ。そうすると、写真のように、グリーンモンスターの吐き出す弾が、アーサーの体をすり抜けていくじゃんか。

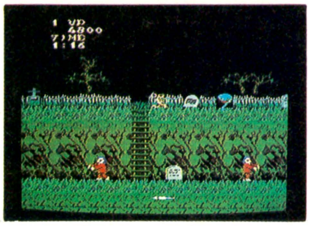
でも、アーサーは、何ともないんだぜ。これは、バグなんでありませうか。ハレフリヘラホラ。



←今、アーサーはしゃがんでいる。弾は頭の直前に！



←ズガガガーン!!　とほんとだったら当たってるとこ。



←ところがどっこい。弾はアーサーをすり抜けたぞい。

図書券 1,000円 ファミ通チケット 612 GVS

●魔界村 ©カプコン

こんなとこにキングが

東京都　川端修史（会員番号47038）

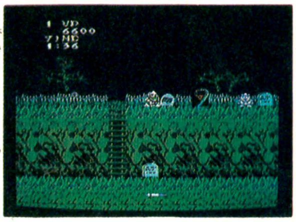
ステージ１の階段を昇ると、グリーンモンスターの手前に斜めになった墓石があるだろ。この上に乗ったら、ジャンプして左に行くと、キングが出現するのだ。



➡墓石が斜めになってるのが、目印だ。ここの上に、まずは乗ってしまうのだ。ちょっと墓石が小さいなァ。



←それから、左に向かってジャンプ!!　すると、右上から、ソロソロとアイテムのかごが落ちてきたっ！



➡武器で、かごを撃ってみれば、ほらほらキングが出てきたぜ。グリーンモンスターが、じゃまなんだよな。

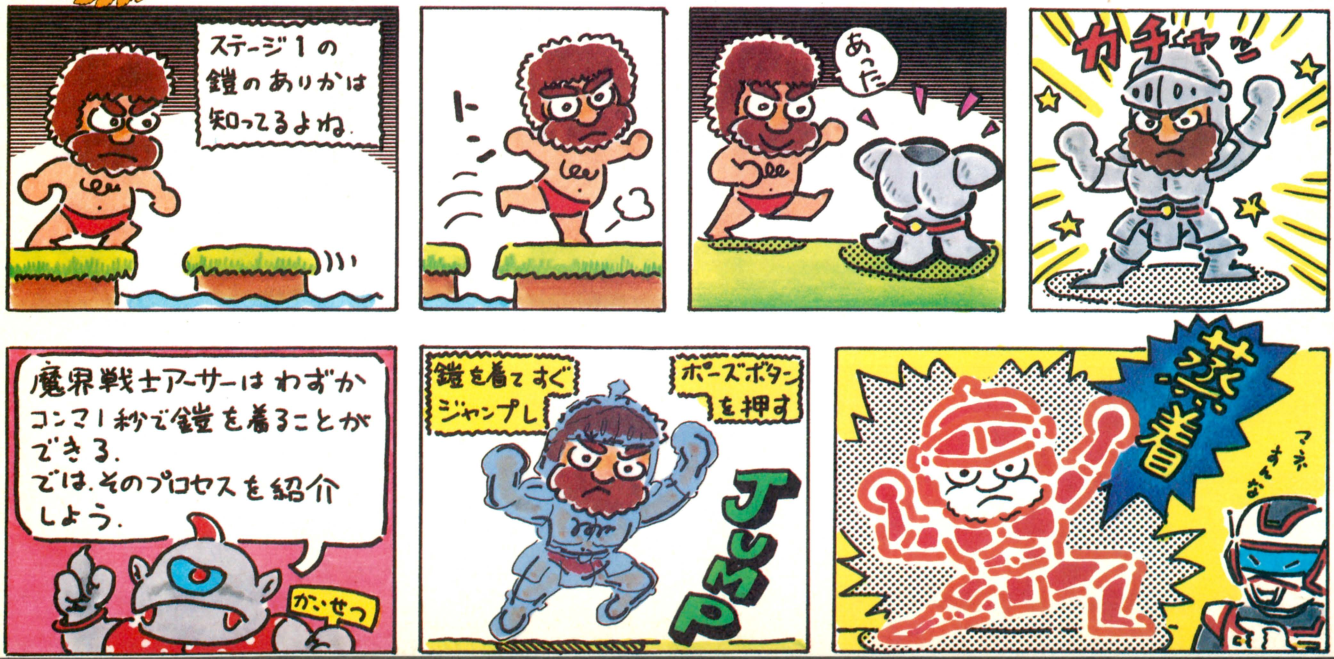
図書券 1,000円 ファミ通チケット 638 GVS

●魔界村 ©カプコン

アーサーが鎧を着る瞬間!

新潟県　田中弘樹（会員番号483606）

アーサーが鎧を着るところなんて、グラフィックが、すぐ変わっちゃうから、見られるわけないじゃん、と勝手に決めこんじゃいけない。着た瞬間に、すぐジャンプしてポーズボタンを押すと見れるのだ。ただし、タイミングが難しいけど。

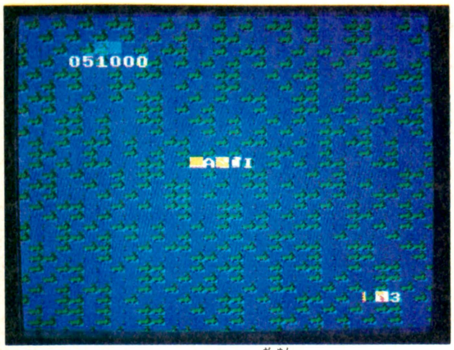


図書券 3,000円
ファミ通チケット 1,302 GVS

●1942 ©カプコン

はにゃ？ 1942がすげえ画面になった

和歌山県 原章哲（会員番号674283）



↑これがプレイヤー1のおもしろ画面だ！



↑そしてこちらがプレイヤー2のおもしろ画面

とにかくためしてみようじゃないの

いやぁとにかくこの画面を見てくれ！ こんなマップの上にとんでもない形の飛行機が飛ぶのだから、とにかくやってみる価値はあるぜ！

まず2人用にしてスタートさせよう。途中で何度かゲームオーバーになると思うけど、このゲームにはコンティニューという有難いモードがあるので、とにかく最終32面まで進もう。さて、ここで大切なのは32面クリアーしたときに、2プレイヤー側の持機が残っているということ。クリアーすると現われるメッセージがでている間にAボタンを押しながらスタートさせると、2プレイヤー側のゲームが始まり、画面が写真のようになってしまうのだ。さっそく挑戦してみよう。

さらにつづきがあるのだぞっ！

どうだいすごかったろう？ しかしまだまだ先があるのだ。まず例の画面になったら、クリアーしないでわざと全機やられる。2プレイヤーがゲームオーバーすると1プレイヤーも同様の画面で始まるが、これもゲームオーバーにさせよう。するとどうだ。画面がもとにもどり、1プレイヤーの1面から始まるのだ。さらに、右下の残りの表示がおかしいのに気づいたかな。なんとフリープレイになっているではないか！



図書券 1,000円
ファミ通チケット 814 GVS

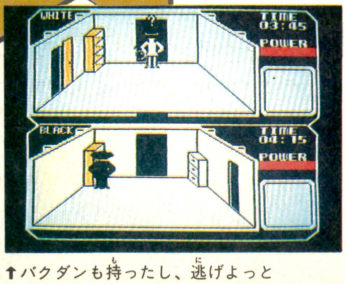
●スパイVSスパイ ©ケムコ

これで地獄も安心だ

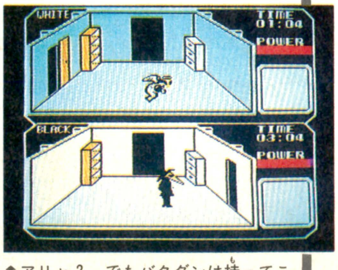
東京都 渡部秀治（会員番号110606）

このゲームの主人公のヘッケルとジャッケルって名前の由来を知ってるかい？ そういう名前のカラスが主人公のアニメが昔あったんだ。お兄さんか、お父さんに聞いてごらん。

さて、話はよこにそれちゃったけど、その『スパイvsスパイ』の最新秘技といこう！ ふつうならやられて死ぬときはそのまま天使になっちゃうのだけれども、あらかじめ飛行機に乗るドア(出口)にバクダン等をしかけておき、バクダンや傘を手に持ったままわざとその出口から出てやられてみよう。なんとヘッケルは手に持ったものごと天使になっちゃうのだ。写真ではバクダンになっているけど、傘を持ったまま天使になるなんておかしいね。



↑バクダンも持ったし、逃げよっと



↑アリャ？ でもバクダンは持ってこ

図書券 2,000円
ファミ通チケット 977 GVS

●影の伝説 ©タイトー

必殺大地震の術

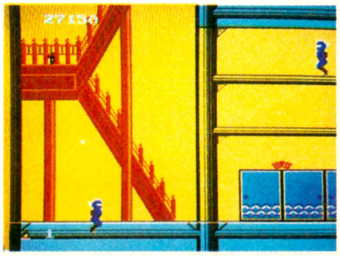
神奈川県 安岡謙就（会員番号141543）

多数の妖術や忍術を使って戦うゲームが『影の伝説』、ここに新たな大忍術が発見されたのだ！ 名づけて〝忍法必殺大地震ノ術〟 すゲェ！

この術のやり方だけれども、まずは魔城内のシーンへいこう。そして写真の階段の所で、✚ボタンを左右にクイクイ動かすのだ。するとどうだ！ 画面が上下にぐらぐらとゆれるだろう？ それにともない、まわりをうろうろしている赤忍や青忍が天井にくい込んだり、床にめり込んだりと、もうたいへん！ 魔界の忍者たちは地震がにがてだったとは知らなかったぜ。みんなもこの新忍法でおもしろ画面をたのしもう！



↑よし！ ここで〝必殺大地震ノ術〟だ！



↑グラグラグラッ うわったすけて！

禁断の秘技大募集っ!!

キミも全国共通図書券＋ファミ通チケット(ガバス)をもらっちゃおうぜ!!

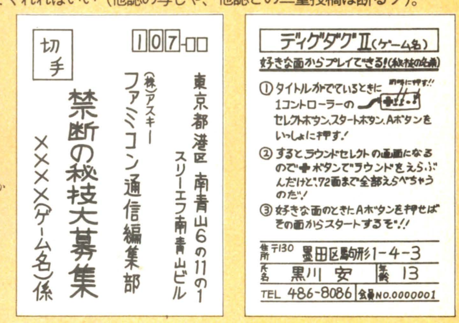
ファミ通編集部では、諸君の見つけた禁断の秘技を大募集しているぞ。あっと驚く隠しコマンド、おもわずふきだしてしまいそーなオモシロ技、隠れキャラ情報など、よーするになんでもいいから、これは!! という情報があったら、ファミ通編集部まで送って欲しい。めでたく採用となったらすごいぞ。全国の本屋さんで使える図書券（1000円〜3000円）とファミ通チケット（500ガバス〜1500ガバス）がもらえるのだ。ファミ通チケットは毎号、とじ込みでついているけど、欲しいプレゼントのガバスが集まるまで待てない、もっとはやく欲しいという人は禁断の秘技に応募するっきゃないぜ。

次も、またまたトクする情報だから、よく聞いてくれ。なんと下の申し込み書を送ってくれた人、全員にカッコいいファミ通会員証をもれなく差しあげちゃおうというのだ。はやいとこ会員登録をして、ファミ通会員証をもらっちゃおうぜ。登録方法は簡単。下の注意事項をよく読んで、申し込み用紙に必要なことを書き込み、60円切手を同封のうえ、編編部に送ればＯＫ。ただし、会員証を発行するのに１ヵ月ぐらいかかるから、気ながに待とう。

これが応募方法だ!!

はがきに、キミの住所、氏名、年齢、電話番号をはっきりと書き、いちばん上に大きな字でゲーム名を書くこと。さらにその下に技の内容をひとことであらわすタイトルがあるとうれしい。技は具体的に、どこで、なにを、どーするのかを書くこと。会員番号をまだ登録していない人は、会員番号のところに申し込み中と書いてくれればいい（他誌の写しや、他誌との二重投稿は断るゾ）。

➡こんなふうに書くのだ



ファミ通
会員証
NO. 4
8月1日号

応募の方法

注意

- ●60円切手を必ず同封すること。
- ●会員証は届くまでに１ヵ月以上かかります。
- ●創刊号のラッキー番号以外で申し込みの人はファミ通編集部が会員番号を決めさせていただきます。（ひとり１枚限り発行）

あて先

〒107 東京都港区南青山 6 -11- 1
スリーエフ南青山ビル
ファミコン通信編集部
「会員証申し込み」係

ファミ通会員証申し込み書

④

8月1日号

ご住所	フリガナ □□□-□□　都道府県　市区郡 フリガナ
電話番号	（　　　）　　―
お名前	フリガナ　　　　職業（学校名）
年齢	歳（19　年　月　日生まれ）

誓いのことば

※創刊号のラッキー番号での申し込みは７月30日（当日消印有効）までで締め切らせていただきます。

ガバスを集めて ファミ通オリジナルグッズを もらおう

ガバスシステムとは、ボクたち『ファミコン通信』読者だけの、秘密のチケット制度なのだ。右のページにずらっと並んでいるのが、今回キミに配給されるガバスチケット。これをみんながせっせと集め、あいことばの答えといっしょに編集部まで送ると、なんと下の覧で紹介するようなゴーカなプレゼントともれなく交換(一部賞品は抽選)できるのだ。うーむ、なかなかふとっぱらでしょ!?

これがガバスシステムだ!!

チケットの入手方法は2つ。まずは毎号本誌についてくるチケットをコツコツためる方法だ(今号から配給分が16ガバスに増えたんだぜっ!!)。着実に貯ガバスしてやるぞって人には向いてるね。でももっとたくさんのチケットを、一発で手に入れたいって人には、禁断の秘技、町内会など、本誌のどのコーナーでもいいから、キミのみつけた技やアイデアを投稿することを、おすすめする(詳細は〝禁断の秘技大募集!!〟のコーナーで)。必ずってわけにはいかないけど、うまくすると最高1500ガバスももらえるっていうのは魅力だよね。さぁ、キミもガバスチケットを集めてプレゼントをもらおーぜっ!!

今週のあいことば

ベー●っ君

※このあいことばは、8月11日到着分までしか使えません。

ガバスを集めると こんなものがもらえる!!

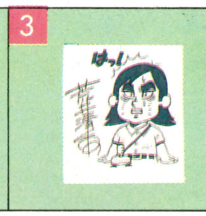
ほんじゃあ、そんなガバスチケットを集めると、いったいどんなプレゼントがもらえるのか!! を、ご紹介することにしようかな。プレゼントするゴーカ賞品は、右の10種類。ゲームソフトにアスキースティック、ファミコン本体、ディスクシステムもあるぞ。そしてバッジにTシャツなどの『ファミ通』オリジナルグッズもいいでしょ!? ムフフッ、チケットためようね。応募の際はチケットといっしょに、右のページの応募用紙に住所、氏名、あいことばの答えなどを書いて同封すること。ただし、500ガバス以下のプレゼントには毎号抽選で10個までと数に限りがあるので注意しようね。あと、今回のあいことばは、8月11日到着分までしか使えない。それ以降は次号に載っているあいことばが必要になるよ。

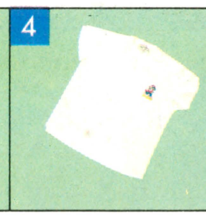
1

17ガバス

2


50ガバス

3

500ガバス

4

990ガバス

5

1800ガバス

6

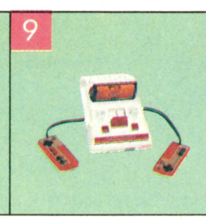
2500ガバス

7

2900ガバス

8


3500ガバス

9

9800ガバス

10

9800ガバス

★今回の締め切りは8月11日必着!! 忘れんなよ!!

★あて先 ファミコン通信編集部「ガバスでもらうプレゼント」係

これがキミのガバスチケットだっ!!

今週(こんしゅう)のあいことば④		8月1日号
お名前(なまえ)		会員番号(かいいんばんごう)
欲(ほ)しいプレゼント名	○番(ばん)の	
同封(どうふう)したガバスの総額(そうがく)	十万 万 千 百 十 一	ガバス



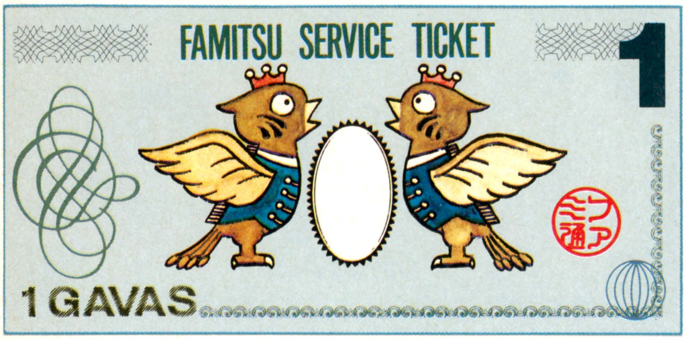
ガバスは切(き)りとって大切(たいせつ)に保管(ほかん)するのだぞっ!!

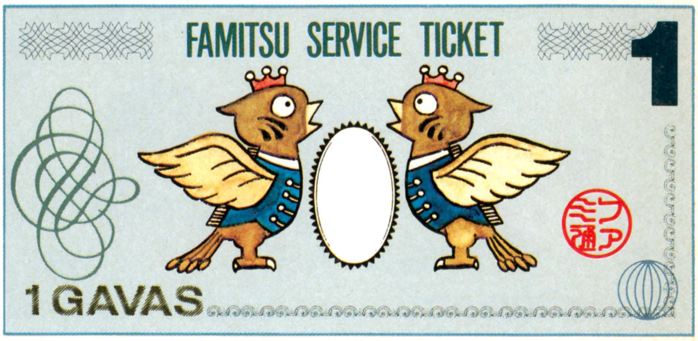
ファミコン通信ガバスでもらう今週のプレゼント④

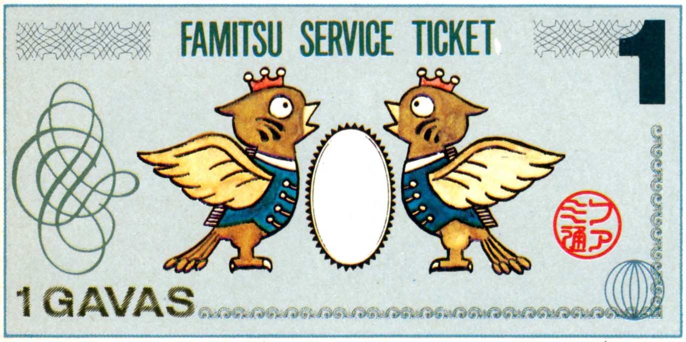
（7月18日）

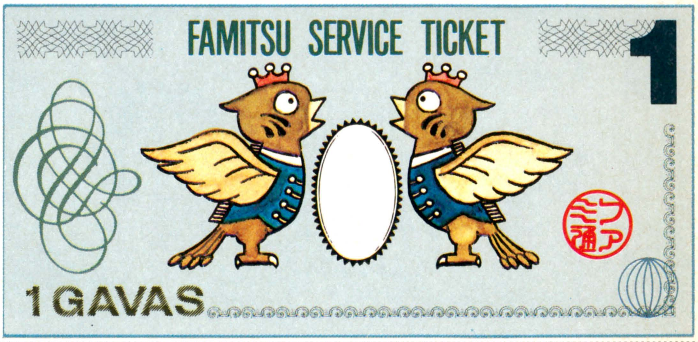
ご住所	□□□-□□ 都道府県 市区郡
お名前	
電話番号	（ ） —

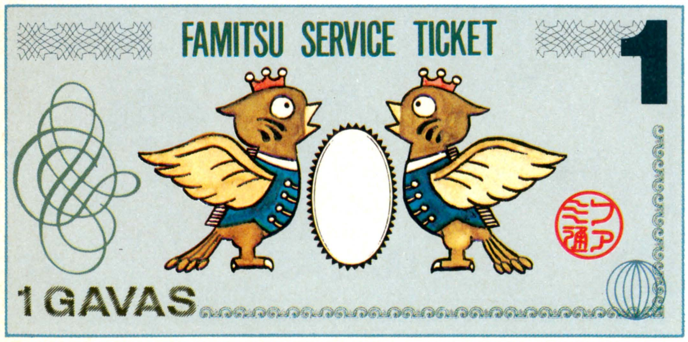


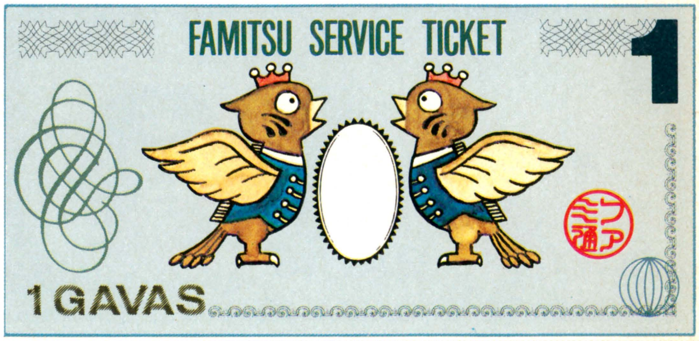


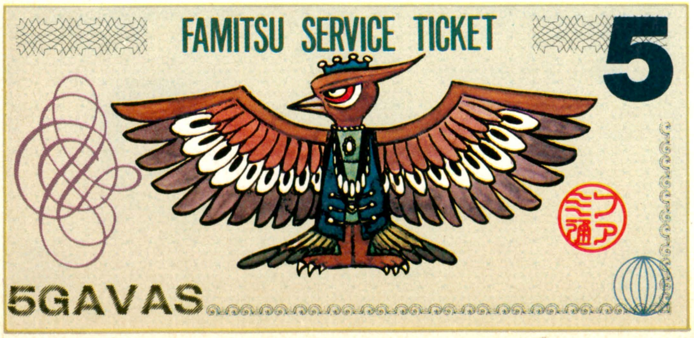


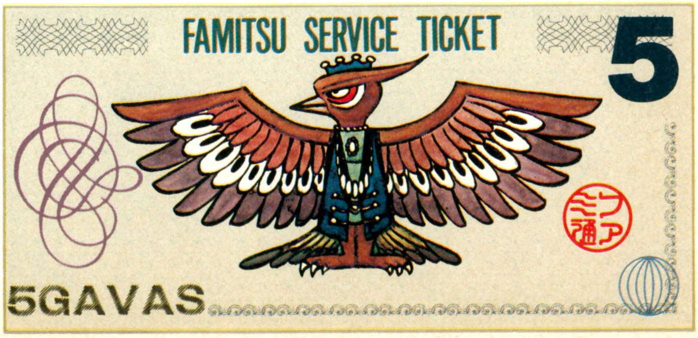












このファミコン通信がカブワケされたところの本なんですもの



ねえねえねえ、カブワケっていって、いろいろ分けちゃうってことでしょう？　でもカブはカブワケできるのかなあ？　カブをストンと切って千枚漬けにはできるけど、そこから新しいカブちゃんが生まれてくるのかなあ……。ところでね、このファミコン通信、もともとは月刊ログインっていう雑誌からカブワケされたものなんですって。知ってた!?　あーそう！　なんかよく知らないけど、コンピュータの情報誌なんだって。ふーん、そうか。じゃ、ボクといっしょに読んでみよ

あなたと僕の合言葉、げっかんろぐいん

LOGiN

8月号好評発売中　定価480円

ASCII SOFTWARE

DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

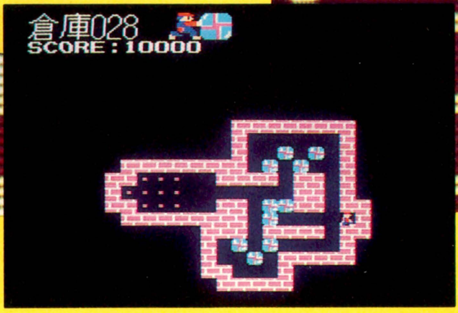
3ヶ月で解けたら

パズル&アクションゲーム

涙の倉庫番スペシャル

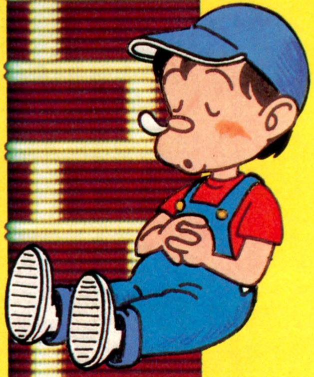
7月末日新発売

ASC-001



●じっくり考えて解いてもらうパズルモード。

あなたは大きな倉庫会社でアルバイトすることになりました。仕事は倉庫の荷物をかたづけることです。あなたは簡単、簡単。と早速始めましたが、なかなかうまく行きません。その荷物というのが大きくて、ひとつずつしか動かない上、押すだけしかできなかったのです。さて、あなたは150もある倉庫を無事かたづけることができるでしょうか? もし3ヶ月でできたら、あなたは天才です。



ディスクシステム用 **標準小売価格2,980円**

マニュアル付

ディスクライターでの販売は、
10月1日から開始する予定です。

涙の倉庫番スペシャル発売記念

「150面解けたらあなたは天才だヨ!」キャンペーン

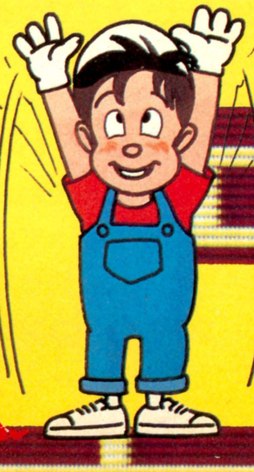
150面解けたかた先着250名様に特製メダルをプレゼント

応募方法
- ●「涙の倉庫番スペシャル」のパズルモードで150面解いたディスクと住所、氏名、年令、電話番号、ご意見、ご感想を書いた用紙を同封し、封書でお申し込み下さい。
- ●ディスクをお送りくださる際、破損しないよう厚紙などで補強して下さい。
- ●150面解いてあることを確認後、先着順にプレゼントとディスクをお返しいたします。お申し込み後1～2週間ほどかかりますが、あらかじめご了承下さい。

〆切 先着250名様で〆切とさせていただきます。

発表 プレゼントの発送をもって発表にかえさせていただきます。

申し込み先 〒107東京都港区南青山5-11-5住友南青山ビル
(株)アスキー　ホームソフトウェア開発部
「涙の倉庫番スペシャル150面解けたヨ」係



※ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。



あなたは天才!
3倍楽しめる3つのモード付き
●ルビー、オイル、磁石といったアイテムを使って高得点が競えるゲームモード。
●じっくり考えて解いてもらうパズルモード。
●きみのオリジナル画面がつくれるエディットモード。
倉庫006
SCORE:04823
TOTAL:00024676
1000
●ルビー、オイル、磁石といったアイテムを使って高得点が競えるゲームモード。
DISK
●きみのオリジナル画面がつくれるエディットモード。
倉庫048
SCORE:10000
S
N
OIL

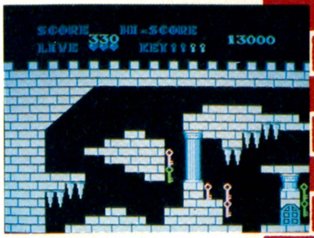
パソコンゲームソフトで爆発人気

あのキャッスルがファミリーコンピュータで遊べる.!!

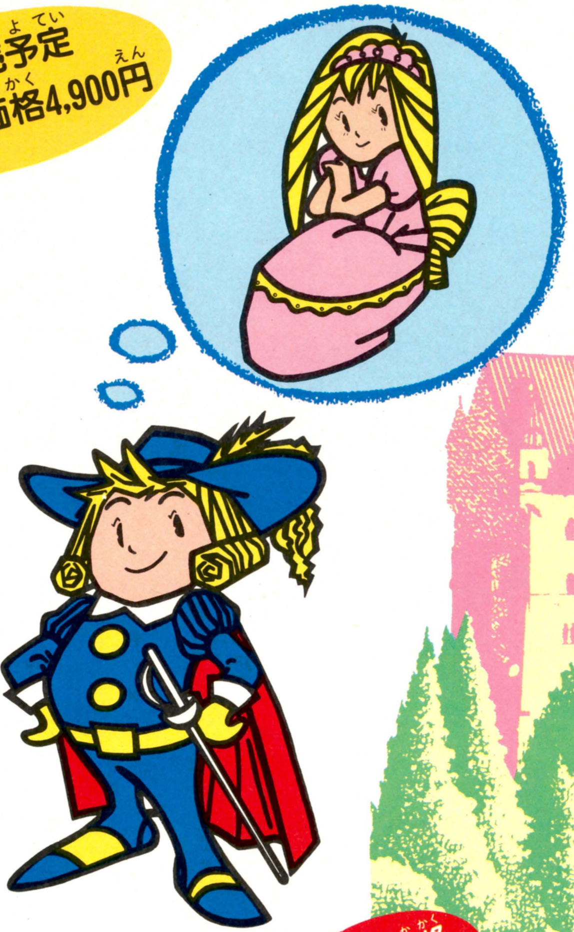
キャッスルエクセレント

9月発売予定
標準小売価格4,900円





※画面写真は開発中のものです。



グロッケン城に住む魔王メフィストは王女マルガリータをつれさり、自分の城の100ある部屋の一つに閉じ込めてしまった。このことを知った王子ラファエルは王女を助けるためにグロッケン城に単身のり込んだ。城の中の100の部屋は迷路のようになり、ドアは鍵がなくては開かない。その上恐ろしい仕掛けや家来達が待ち受けている。さあ、敵をうまくかわしながらマルガリータ王女を助け出してください。 HSP-05

好評発売中　標準小売価格各5,500円

驚異の反動アクションゲーム	アストロロボ ササ HSP-01	3-Dスペースアクションゲーム	ゲイモス HSP-02
ゲームセンターで大人気の愉快なボール投げ(ドジボール)ゲーム	ぺんぎんくんウォーズ HSP-03	アクションロールプレイングゲーム	ボコスカウォーズ HSP-04

アスキーのファミコン最新ソフト情報電話は、まちがい電話がたいへん多いためお休みさせていただきます。

※まちがい電話でご迷惑をおかけしました皆様には心よりおわび申し上げます。

※ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。※全国の有名玩具店・デパート・マイコンショップでお買い求めください。

※ ご注意 違法性がきわめて強い、ファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは絶対にコピーできません。

〒107 東京都港区南青山5-11-5 住友南青山ビル **株式会社アスキー**

創刊記念大プレゼントパート1

5号連続カートリッジ&ファミ通グッズ

合計10,000名さま

連番大プレゼント!

チャンスはあと2回

第3回当選番号発表

当選番号発表もついに3回目をむかえて、編集部はプレゼント発送の手つづきで大忙しなのだ。当選者の諸君、もーちょっと待っててね。さて、まだ自分の番号がみつからない人は今回で3度目のチャンス。下5ケタ、下4ケタの番号をよーく確認してねっ!

1 カートリッジ部門 当たりの番号っ!!

下5ケタ		
	26921	57339
01974	27663	58744
06431	30026	59599
06987	30579	67801
07382	30837	69323
10310	31322	69960
15483	32996	70313
16294	33540	73303
16537	33909	75899
17677	35046	73241
18962	41350	83265
19932	41928	89679
20894	43691	89880
21765	43867	90379
22386	54709	91538
22432	54816	96332
25879	55810	98972

2 ファミ通グッズ部門

16 ファミ通スティック 10名!



下5ケタ
63091
92387

17 ファミ通Tシャツ 190名!

下4ケタ
5134
6377
8096

18 ファミ通消ゴム 200名!

下4ケタ
1138
3693
5027

19 ファミ通ステッカー 500名!

下4ケタ
1169
1395
2563
3805
5398

20 ガバスセット 200名!

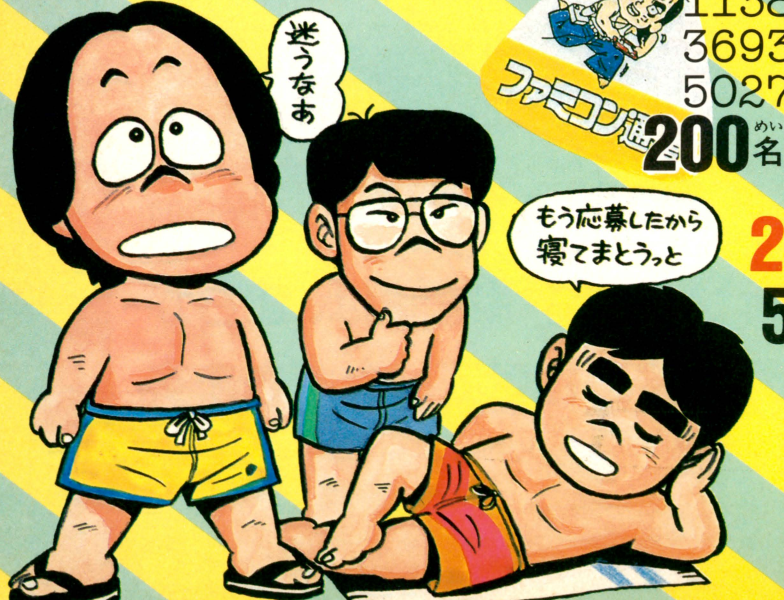
下4ケタ
8936
9220
9855

21 ファミ通バッジ 500名!

下4ケタ
3974
4050
5541
5798
6376
8401
9548

22 ファミ通キーホルダー 200名!

下4ケタ
3358
7209
8666



次号8月1日発売号で、第4

1 スーパーマリオブラザーズ2



40名!
任天堂(ディスクカード)

2 タッグチームプロレスリング



40名!
ナムコ

3 スーパーピットフォール



40名!
ポニー

4 魔界村



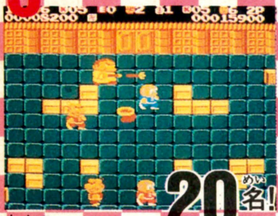
40名!
カプコン

5 ソロモンの鍵



40名!
テクモ

6 スーパーチャイニーズ



20名!
ナムコ

7 バベルの塔



20名!
ナムコ

8 チョップリフター



20名!
ジャレコ

9 バレーボール



20名!
任天堂(ディスクカード)

10 ドラゴンクエスト



20名!
エニックス

11 スクーン



20名!
アイレム

12 マイティボンジャック



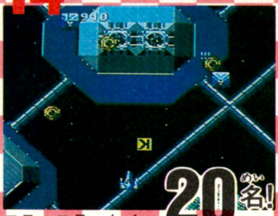
20名!
テクモ

13 グラディウス



20名!
コナミ

14 ASO



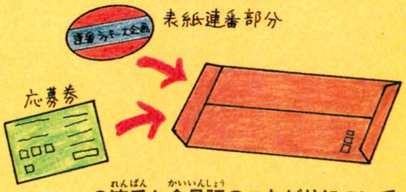
20名!
エス・エヌ・ケイ

15 ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境



20名!
バンダイ

応募のしかた&敗者復活のチャンス!



●当選した人!
まず創刊号表紙の右下の番号の所を切り取る。次に下の応募券のⒶかⒷあてはまる方と、住所、氏名、年齢、電話番号それと自分の当選番号を書いて、これも切り取る。そしてその2つを必ず封筒に入れて右下のあて先に送る。そーするとプレゼントがキミの所に送られてくるというわけ。締め切りは8月1日必着だからねっ!

●はずれた人&創刊号を持ってない人
そういう人たちのために、敗者復活戦とゆーものがあるのだ。これは応募券のみで参加できる。下の応募券に自分の欲しいプレゼントの番号と必要事項、当たりの連番の所には、「敗者復活戦だよ!」と書いて、右のあて先に送る。(封筒の表にも敗者復活戦と書いてね)。8月1日の時点でキミの希望したプレゼントがあまってたら、抽選でバンバンプレゼントしちゃうのだっ!!みーんな応募しなきゃ、ソンだぜっ!!

●連番と会員証のつながりについて
読者の皆さんから、いろいろお問い合わせがきてるので、も一1回詳しく説明することにします!
まず、自分の連番を会員登録の方に送っちゃって、番号がわかんなくなっちゃったよーっという人。安心しなさい。キミの番号はこちらでちゃんと登録してあるから、当選してたら自動的にプレゼントが送られるよ!
次に、自分の番号が当選してて、応募してきた人。連番プレゼントに当選したとゆーことは、イコール、ファミ通会員として認定されるとゆーことなのだよ。だから、そーゆー人にはプレゼントと一緒に会員証も送られるというわけ。わかってくれたかな?

●あて先
〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル(株)アスキー
ファミコン通信編集部
『4号連番プレゼント』係

回発表をするぞ!

当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

5号のプレゼントラインアップは、これだぁっ!

第3回発表、キミの番号はみつかったかな? また、はずれちゃったって? まぁまぁ力を落とさないで、まだ2回チャンスはあるんだしねっ! 5号のラインアップは右の通り、発売待ちの新作もゾクゾク登場してくるぜっ! 創刊号の表紙、まだまだ捨てられないぞォーッ!

Ⓐカートリッジ部門
スーパーマリオブラザーズ2
ソロモンの鍵
魔界村
バレーボール
ドラゴンクエスト
バベルの塔
ワルキューレの冒険
スーパーピットフォール
ゼルダの伝説
マイティボンジャック
謎の村雨城
ASO
スカイキッド
グラディウス　その他
Ⓑファミ通グッズ部門

次に当たるのはキミだっ!

応募券　4号　FT

Ⓐ欲しいカートリッジの番号
第1希望　第2希望　第3希望

Ⓑファミ通グッズの番号

住所 〒
フリガナ
氏名
生年月日
電話番号
当たりの連番

創刊記念大プレゼントパート2
てなもんで4号連続
ファミ通

このクイズに答えて
プレゼントをもらおう

●ァミコン通信は
2週間に必ず一度
◯曜日に発売

4 ファミコン 5名!



これを持ってないとお話にならないぜ。えっ、君持ってないの一? 君は持ってたけど壊れちゃったって? それじゃ救いの手をさしのべてあげようね。

5 ディスクシステム 5名!



「ディスクシステムなんて何の利用価値もないもんね」なんて思ってる君は古い。マリオ2はディスクでしか出てないよ。

1 VHSビデオ



昔はさー、もうすっげェ高かったの、ビデオデッキ。今はけっこう安く手に入ってね、そのおかげで一家に1台、とか言われちゃってるけど、これからは1ファミコンに1台、だね。

3 時計 3名!



時計はファッション。とか言われてるけど、年中同じかっこうで走り回っている青少年には、つくりのしっかりした頑強なモノが、1個あればじゅーぶんだよな、うんうん。そんな奴にはコレ、防水機構もバッチリだしね。

2 一眼レフカメラ 1名!



夏だ、夏だい! 夏はなんつっても海だ! 老若男女、人種を問わず、夏は海って相場が決まってらあ! 1年に1度のこのブッ飛びの夏の日を、キミの心と、このレンズでしっかりと見つめるのだ! あの夕日に向かって、ダッシュ!



雑誌公正競争規定の定めにより、この懸賞に当選されたかたは、この号の他の懸賞は当選できない場合があります。

ジャンボプレゼント

毎号100名
合計400名に当たる

創刊記念プレゼントパート2"ファミ通ジャンボプレゼント"もついに感動の最終回をむかえました。ということは、残るチャンスはあと1回。いますぐ応募方法を見て、はがきを出そう。加えて、創刊号(第1回)のプレゼント当選者が51ページに載っているのでこれまた、いますぐ見るっきゃないのだ！　長い間のご声援ありがとう。

6 ラジカセ　2名！



ファミコンのＢＧＭには、ノリのいい曲があうね！　いいファミコンソフトといい音楽、やっぱ人生最大の楽しみだな。

7 ラジコンセット　2名！



男の子はメカが大好きだから、えー年コイても結構欲しかったりすんだよね。まったくこんなオモチャよく走ってさ、俺だって欲しいよ。ウン。

8 CDプレーヤー　2名！



どーせ聴くならいい音で聴きたいね。カセットテープよりＣＤ、さら ークマンよりＣＤね。

9 ウォークマン　3名！



なんで、ファミコン雑誌でウォークマンが賞品なんだよ？　といわれても困るが、もらえるんだからいいじゃないの。

10 アスキースティック　6名！



『グラディウス』なんかのシューテングゲームには、コントローラーよりこっちの方がモアベターよ。高得点を君に約束しよう。

11 巨人戦チケット
12 阪神戦チケット
各5名！

13 ファミ通グッズ　合計60名！



キミネー、これ持ってないと友達になれないよ、なーんてセコイこと言わないけど、ま、差しあげましょう。もってきなよ、キミィ。



1人何通でもオーケーだぞ！

応募方法

さて、もう誰もが知っているという応募方法といこう！　官製はがきに前ページに載っているクイズの２つの○○にあてはまる２文字の答えと、住所、氏名、年齢、電話番号、ほしい商品の番号を明記の上、下記の住所まで送ってくれればいいのだ。今回の締め切りは８月１日(当日消印有効)なので、くれぐれも遅れないように。

ベーしっ君ファンとプレゼントファンに送った大企画も今回で終わり。今後の当選者はインフォメーションのコーナーで発表していくのでたのしみに待っててね。

〒107　東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル(株)アスキー
ファミコン通信編集部「ファミ通ジャンボプレゼント」係

当選者は9月5日発売号(7号)で大発表するぜ!!



どこでも行きます
ファミコン岡持ち
ファミコン

出前一丁！
大西結花ちゃんにウルトラアタック！！！！！！！！

アイドル路線をつっ走る、傍若無人のファミコン出前一丁です！　今回は、大西結花ちゃんにドドンガドンとインタビュー。真剣にゲームが好きな彼女、その模様をもらさずお伝えしましょう。さああいくぞおお、大西さんに、ウルトラアタックだっ

大西さんは、本気のゲームファンヤバイアイドルなんだよなあ〜!?

ちょっと雨っぽい午後、東京乃木坂にある小粋な喫茶店『銀麒麟』にさっそうと登場いたしましたのは、いつものファミコン岡持ちと、出前一丁取材班の〝K〞。目ざすは、大西結花殿でございました。お話はどーもーとかごあいさつを交したのち、イスの上にファミコン岡持ちをセッティングし始めたところからスタートいたします……。

結花　ワー、テレビだわー。

K　これはね、小型のテレビとファミコンをセットしたファミコン岡持ちって言うんですよ。

結花　はい。もぉぉ、うれしいなぁー。こういう取材、毎日こないかなー。

K　なんかすげーなぁ。

結花　もうファミコンやりたくてしょうがないんですけど、やり始めると何時間でもやるから、社長さんから〝ダメだ〞って禁止令がかかってるんです。

K　本格的ですねえ。

結花　キャハハ。『ポートピア連続殺人事件』もよくやってましたねー。

K　最後まで行きました？

結花　いえ。地下迷路まで入って迷ってしまいました。

K　ウーム。そんなヒマはどこから発生するんですかね？　一体。

結花　なんとかヒマをみつけてはやります。あ、これ、どうやってやるんですか？（と、岡持ちの画面に見入る大西さん。実はこの日、無難なところで、『グーニーズ』と『グラディウス』と『スクーン』という３本立てを用意して取材に出かけたのでした。すると、偶然か、大西さんは、グーニーズをいままでプレイしたことがなかったという、ま、そういうことでして）

K　これはですねー、こうやってスタート押してですねー（と、ていねいに説明をし始める）。

結花　初めて見るゲームっておもしろいですね。

K　グーニーズ、初めてですか？

結花　ええ、初めてです。

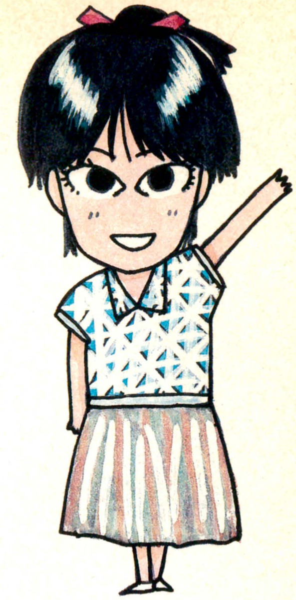
K　そーですか。あのですね、ここにトビラがあるでしょ!?（と、ここぞとばかりに熱心に説明を始めるバカなK。大西さんは大熱中。すると突然、横から大西さんのマネージャーが口をはさみだす。ここは、ああだ、こうだと。見てていたたまれない様子）



↑キャッツとポーズする結花ちゃん。



↑あーなってこーなってと説明する、取材班のK。





わたしホントーにゲームが好きで
みーんなに怒られながらでも、
ついつい遊んでしまうんでーす！

K　あれ、マネージャーさん、お詳しいじゃないですか？

マネ　好きなんですよ。自分でファミコンは持ってないんですけど、よく人が遊んでいるのを見ている機会が多いもので――。

K　困った人ですねー。

結花　むずかしいなあ（と言いながら、次の面へ）。ワーイ！

マネ　けっこうスジがいいんですよ（!?）。あっ火にやられるよっ！　次はね、左のはしにずっーとよってくの――。

なんか、わけがわかんない取材になってきて、とてもおもしろございますな。

K　あのですねー、えーと、このワケのわからん帽子を作ったんですけどねえ……。

結花　あーんっ。まだジャンプとキックのボタンの区別がついてなーい（と、まるっきり無視されたK）。エーン、ゲームオーバーになっちゃった。あーっ!!（と、その時点で初めて帽子に気付いたご様子でして）

K　あのお、ポートピア～の前は、どんなゲームを特に好んで……。

結花　『ドンキーコング』なんかもやってましたよ。ビデオゲームでは、ひと昔前にあった、『ペンゴ』とか『バーガータイム』とか、あのころのだったら、だいたいできます。あと『ディグダグ』とか。あと、今、わたしが一番やりたいのは車の旅行のゲーム。知りませんか？

K　えー、どんなゲームでしたっけえ？

結花　『ギャラガ』なんていうのは、10万点ぐらいいったかな？　ペンゴはね、40万点いきますよー。

K　（笑い）へんな人！

マネ　アイドル歌手のくせに、ゲームセンターに入りたがって、みんなに怒られてるんですよねえ。

K　ホントーにゲームが好きなんですね。

結花　大好きです！（キッパリ）

K　困ったもんですね。

マネ　男の子しかいないゲームセンターに、平気で入って行きますからね。

K　家に何本カートリッジをお持ちなんです？

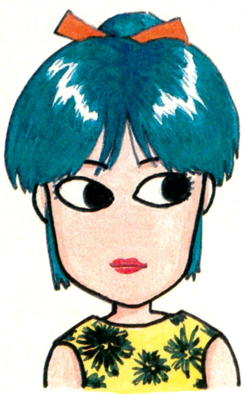
結花　家ではそんなにたくさんっていうことはないんですけど。

K　ま、いずれにしても、基本的に、大西さんはゲームが好きであると……。

結花　こういう取材、ほんとにうれしいなー。

（と圧倒される、取材班でございます。つづく）





ゲーム、ファミコン、お仕事と、とってもガンバル〝ゆっち〟です！

　ではここで、少々告知など。大西さんの近況報告をば。まず、アルバム。7月1日に、ファーストアルバム『危ないタイトロープ』がすでに発売されております。ファーストっていうぐらいですから、それはもう、力が入っているわけであります。まあ、お聞きください。POLYSTARレコードからの発売です。

　もうひとつ。大西さんは、今度、映画にご出演なされます。『Be Free』ご存知ですか？　週刊コミックモーニングに連載中の同名の漫画の映画化なんですが、その中で長谷川まみ役を演じられます！　とのこと。8月9日に東映系で封切られますので、大西さんに映画館で会えますぜーっ。

　まあ、そんなとこで。では、インタビューの続きを、お時間までどーぞ。

K　なんか、ゲームにまつわるエピソードとか、いっぱいありそうですね。

結花　次の日、お仕事なのに夜おそくまでゲームやってて、目が真っ赤に充血して、おこられちゃったりしてます。

マネ　もうやらせないとか、よく言われてましたねえ。

K　でも、やってるんでしょ⁉

結花　もう、ずーっと。

マネ　目が充血して涙流しながらやってたとか。シーンとしてるんで、おかしいなー、何やってんだろうなと思って見たら、ファミコンやってたとか——。

結花　はい。やめなさいと言われても、いいかげん電源切られるまで、ずーっとやってます。

K　たのもしいなー、そういうの。

結花　やめられませんよね、でも。

K　目、悪くしないでくださいね。

結花　もう、悪いです(笑い)。

　なかなか、この出前一丁のコーナーにふさわしい人だな、という気持ちがコンコンと泉のようにわいて出てきますです、はい。さて、お噂は、再びゲームセンターの話題へと移ってまいります。

結花　お友だちでも、すっごくゲームが好きなコがいまして、2人でゲームセンターへ行くと、もうたいへん。50円ずつ出して、ずーっと続けてやってます。

K　1時間とか2時間とか。







結花　ええ。あの、ターザンのゲームが好きでしたねえ、そのころ。

K　ターザンって、綱がプランプランしていて、それをつたわって渡っていくやつですか。

結花　はい。あれは全部タイミングわかりますよ——。

もうここで、賢明な読者のみなさんなら、すでにおわかりのことだと思いますが、大西さんの場合、マジですね。ブームに乗ってなきゃダサイから、なんていう不純な(!?)動機じゃなくて、アイドル業を営まれる以前より、そーとーのめり込んでいらっしゃったというのが、手に取るようにわかります。いやあ、もったいないもったいない（何がもったいないかは、わかりませんが）。

このあと、グラディウスもやりましょう、スクーンもやらせてくださいと、乃木坂に特設ゲームセンターが誕生したかのように、我々そして大西さんとマネージャーさんがゲームに興じること1時間半。大騒ぎのうちにお時間がやってまいりました。

「さあ、わたしもゲームがんばんなきゃあ！」と、不屈のゲーム魂で、体をこわさない程度に、そして、プロダクションの人におこられない程度に、ゲームを楽しんでいただきたいものですね。あ、もちろん、お仕事もバリバリやってく、というのは当り前ですけど。大西結花さん、どうかこれからもがんばってくださいませ！

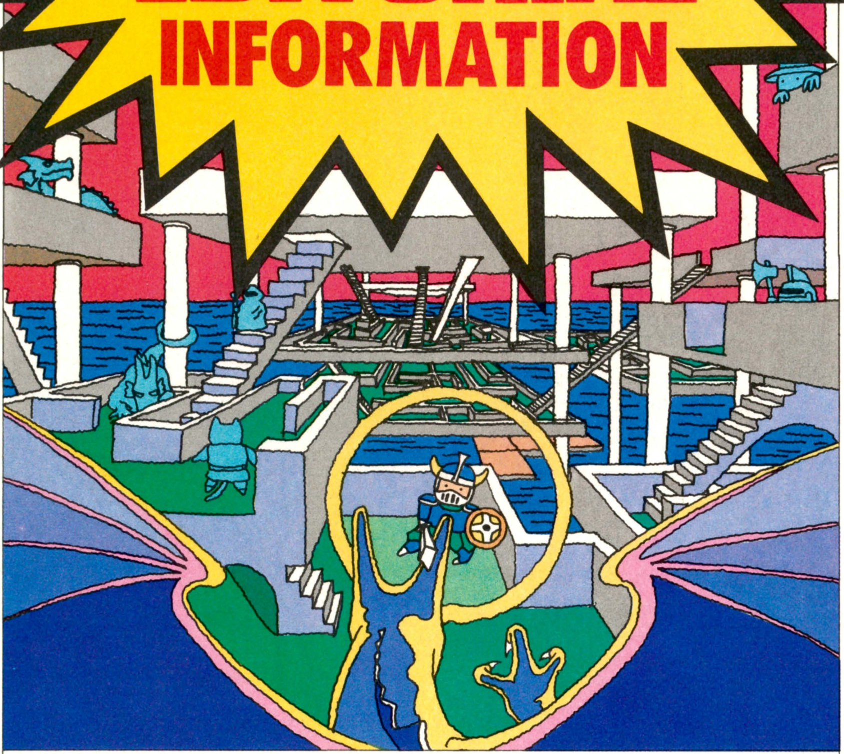
てな感じで、大西結花さんの巻はこれで終了。さて次回はダーレ？　それは、次号を見ればわかること。乞うご期待であります。

あ、それから、このコーナーでは、みなさんからのリクエストにもお応えしていこうと思っております。○×さんがファミコンを持ってるんですけど、ぜひとも取材してください！　とはがきに書いて送ってきてください。我ら特別機動取材班の力の許す限り、アタックしていきたいと思います。採用のおたよりには、記念品を差し上げますからね。あて先は、

〒107　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
ファミコン通信編集部
『出前一丁してのココロだーっ』係

まで送ってください。山は高いほど登りがいがあると申します。みなさま方のご意向に沿うような記事作りのために日夜躍進する、ファミコン出前一丁！　2週間後にページの前のアナタと、またお会いしましょうね。

EDITORIAL INFORMATION



●ゲーム別索引

ますます好調のファミ通第4号は、おもしろかったよね。んでもって、第5号も買って読んでね!!

さてそれでは、第5号の予告なんだけど、最新ゲーム徹底解剖、禁断の秘技、ファミ通町内会、あまりもんのファミ道楽もおもしろネタを用意しているから、期待しててくださいね。そして、もちろんだが、第5号にもあの人気絶頂の豪華2大ふろくがつく!! まったくファミ通の企画力はたいしたもんだなぁハハハッ!!

●スタッフ名

発行人 ―― 塚本慶一郎
編集人兼編集長 ―― 小島 文隆
編集スタッフ ―― 塩崎 剛三　水野 震治
河野真太郎　藪 暁彦　加川 良
金井 哲夫　田中富美子　榭村 頼子
新井 創士　浜村 弘一　室屋 雅一
伊東 みか　下山 牧子　金田一 健
石井理恵子　高橋久美子　渡辺 妙子
金矢八十男　川村 篤　小畠 千栄
制作スタッフ ―― 山田 康幸　本間 智嗣
田宮 朋子　佐藤 英人
校正 ―― 唐木 緑
フォトグラフ ―― 水科 人士　八木沢芳彦
加藤 泰正
編集協力 ―― 上野 利幸　由井 香織
田辺 達也　山口 裕生　伊藤 雅敏
船田 巧　山口 英夫　鈴木 弘明
加藤 彰洋　斎藤 明宏　田中 芳洋
森岡 憲一　小池 善之　篠 泰樹
土方 幸和　深山かおり　都竹 喜寛
林 大紋　可徳 剛　小沢 一彰
板橋 文朗　田尻 智　川野 忠仁
二木 康夫　藤木 清輝　高橋 義信
制作協力 ―― 三輪 悦子　NEXT
ぐるーぷばあめ　今井 邦孝　浜崎千英子
前田実穂子　刑部 仁　真田 弘美
山口 志乃　河奈 佳子　佐野 哲次
松尾 礼子　深山 典子　大野 聡
小松 和好
アメリカ駐在 ―― トム・ランドルフ
イラスト ―― 荒井 清和　もろが 卓
桜玉吉(CEP)　後藤 信夫　丸山 傑規
牧野 伸康

情報電話の案内

ファミコン通信編集部では、ファミ通情報電話を開設しました。ファミコンゲームに関する必勝法、隠れキャラなど、おもしろ最新情報をテープでアナウンスします。でもダイヤルするときは、間違い電話しないよーに、十分注意してね。間違い電話は迷惑なんだぞっ!

03-236-8350（ファミコン）

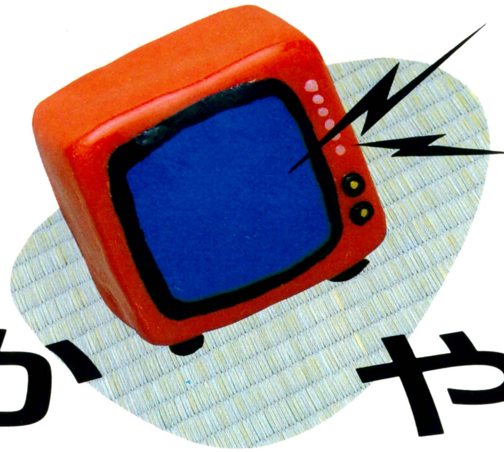
また、本誌の内容についてのご質問は、毎週火曜日から金曜日の午後2時～午後4時までのあいだに、☎03-406-7166(編集部直通)までお問い合わせください。

第1金曜日

第5号は 8/1 発売です。

お近くの本屋さんで買ってね

株式会社HALハル研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5OS'85ビル5F TEL.03-252-6344



見たか　やったか
はなれ技。

君のファミコンとテレビがワイヤレスになる!!

スゴイはなれ技を持ったヤツが出た。その名はジョイレーダー。これを君のファミコンにつけるだけで、なんとテレビへ電波がピッピッと飛びのだ。もうファミコンとテレビの間にコードはいらない。めんどうな配線もいらない。いつでも好きな時、好きな場所でゲーム開始。これで家中のテレビで興奮できるぞ。見たか、やったか、ジョイレーダーのはなれ技。家族もよろこぶ、カンゲキものの新登場だ。

任天堂ファミリー コンピュータ™専用

JOY RADAR

ワイヤレスパック《ジョイレーダー》¥5,500　新発売

●UHFのついていないテレビには使用できません。●テレビはUHFの⑬または⑭チャンネルでご使用ください。 ●ジョイレーダーは任天堂㈱の許諾に基づき製造・販売しています。●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。●特許、意匠登録、商標登録申請済。改良のため、製品の仕様を予告なく変更する場合があります。

（8月5日発売予定）





ファミコン通信
8月1日号
昭和61年8月1日発行 第1巻 第4号 通巻第4号
発行人 塚本慶一郎
編集人 小島 文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107 東京都港区南青山6−11−1 スリーエフ南青山ビル
☎03・486・7111(大代表)
☎03・406・7166(編集部)
第4号
定価290円

Printed in Japan 凸版印刷

T4912625108299

雑誌 26251−8/1

実用新案出願中!!

裏にウラ技 その2

これが裏コマンドシールだぜっ!!

ジャイロダイン ファミコン通信

無敵

タイトル画面のスクロールが止まってから、デモが始まるまでに✚ボタンを上－1回、下－9回、左－8回、右－6回、上－2回、下－9回の順に押し、スタートボタンを押す。

セクロス ファミコン通信

コンティニュー

Aボタンを押しながらスタート

無敵

タイトル画面が表示されているときにコントローラーIIの✚ボタンの左とA、Bボタンを押しながらコントローラーIの上を2回、下を2回押してスタート。

B-ウイング ファミコン通信

ウイング・ラウンドセレクト

タイトル表示が止まったときに①✚ボタンの上を押しながらAボタンを押す。②✚ボタンの右を押しながらAボタンを押す。③✚ボタンの下を押しながらAボタンを押す。④✚ボタンの左を押しながらAボタンを押す。⑤✚ボタンの左を押しながらBボタンを押す。ウイングは、ポーズしてからセレクトボタンでセレクト、ラウンドはゲームスタートする前に✚ボタンの上下で選ぶ。

グーニーズ ファミコン通信

コンティニュー

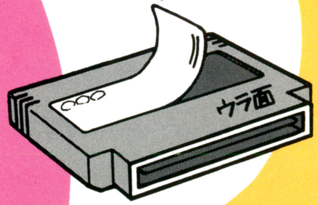
ゲームオーバーが表示されている間に、✚ボタンの上とAボタンを押しながらスタート。

タッグチームプロレスリング ファミコン通信

ラウンドセレクト

タイトル画面が出ているときに✚ボタンの、上、右、下、左、下、右、上、左、Aボタン、Bボタンを押し、プレイしたい面をAボタンで選ぶ。

ここに貼るのだっ!!



カートリッジにぴったり

ツインビー ファミコン通信

10機でスタート

スタート直後のスコア表示のとき(黒い画面)、✚ボタンの右上とAボタンを押す。

アトランチスの謎 ファミコン通信

フリープレイ

タイトル画面のときコントローラーIIのAボタンを11回、コントローラーIのBボタンを22回押しスタート。